HAWKMOON

Atlas Scandin



ORIFLAM



Atlas Scandin

par Vincent Zimmermann et Olivier Saraja

(avec le concours de Pierre Léonard)

Illustration de Couverture : Frasier et Jewel

Titre : Hubert de Lartigue

Maquette : Sylvain Cordurié et Annick Tekieli

Cartes : Vincent Zimmermann et Sylvain Cordurié

Illustrations : Grégory Blot, Didier Balicevic,
Jean-Luc Sala, Franck Poterlot et Stéphane Créty

Production : Eric "Thunk" Nieudan

Relecture : Pierre Léonard

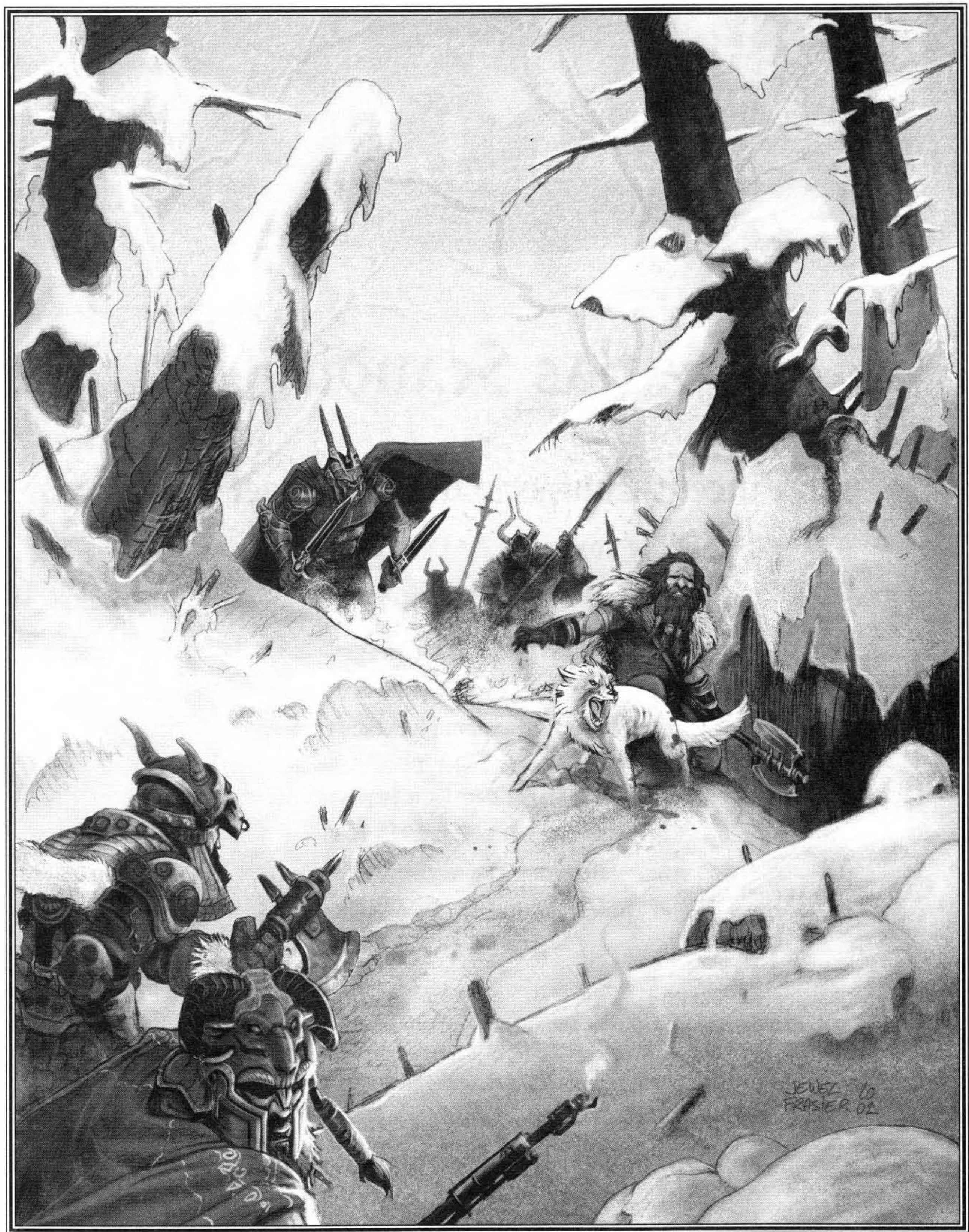
Auteur des Règles : Lynn Willis

Remerciements : à Olivier Durand, Guy Molinas, Bertrand "CyberRat" Bry,
Sébastian Marchesi, Frédéric "Barzi" Genevey, Alain Würsch, Stéphane Rapaz,
Anne-Sylvie "Ansy" Dupont, Vincent Réviol, Jonas "Jon's" Hauser, Baptiste Merminod...

...et les oubliés de l'Atlas Germanique : Alexandre Kuhn et Rachel Halbritter

Very Special Thanks to Carole, Bernard et Chantal




JEWEL
FRASIER



Sommaire

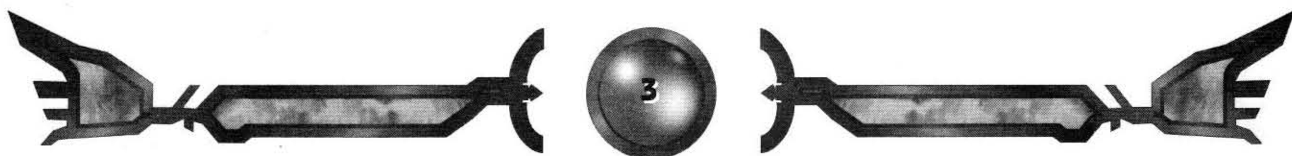


Bienvenue en Scandie ! 5
Histoire 6
Description Géographique 12
Organisation Politique 13
Organisation Sociale 16
Organisation Militaire 21
Sectes Présentes 24
Science et Savoirs 27
Les Nomades Lapons 28
Le Royaume Caché 30
Personnalités 32
Sites Intéressants 42
Voyager en Scandie 52
Aventures 54
Bestiaire Scandin 55
Digest de Scandie 65
Produits de Scandie 75
Vogue le Drakkar 75

Atlas Scandin est publié
par Archéon S.A.R.L. sous la marque Oriflam.

Hawkmoon NE est publié par Archéon S.A.R.L. sous la marque Oriflam.

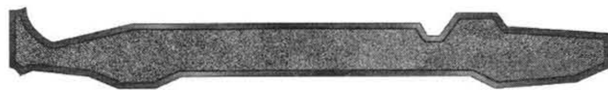
Edité en français par Archéon, 132 rue de Marly, 57950 Montigny-les-Metz.
avec l'accord de Chaosium et Michael Moorcock.



Royaume
Caché
CERCLE DES GLACES
Territoires Lapons
Pic du désespoir
Jokkmokk
Trandheil
Calhurd
Raag
Nozunth
Lefte
JOTUNHEIM
Vers 'SLAND
Hørkyen
Storvan
Nurms
Région
des Lacs
Pori
Tammfors
Trondheim
Zöder
Vybo
Falun
Aabo
Helsfors
Bergen
Oslow
Skholm
Yuma
Talzov
Stanger
Arend
Norrk
Sarma
Zand
Gotborg
Boros
Kamar
Gotlund
Rigar
Aalborg
Liepar
Malborg
MOSCOVIE
Midland
Klada
Ozum
Eidborg
Kerninsburg
Rosk
Danzig
GERMANIE
0 100 200 km

Atlas Scandin

La Scandie

Bienvenue en Scandie !

Parmi les peuples européens, les Scandins ont été les premiers à redresser la tête après les événements du Tragique Millénaire. A bord de leurs drakkars et de leurs serpents des glaces, les Scandins déchaînèrent leur barbarie et leur soif de conquête sur les faibles communautés européennes, anarchiques et désunies. Toutes celles qui résistèrent furent impitoyablement anéanties, mais l'histoire ne garda pas grand souvenir de ces victimes. En effet, les pierres d'une nouvelle civilisation, bien que frustre et barbare, avaient été posées, offrant à l'Europe une chance d'évoluer à nouveau. L'Empire des Glaces venait de naître, étendant sa domination sur des protectorats et des colonies aussi lointains que la mer du Milieu.

La Scandie en Bref

Dirigeants : Les comtes de Norge, Sweden, Denmark et Finnermark se partagent le pays. Les pirates, seigneurs incontestés des mers du nord, sont commandés par Laars le Terrible. Au-delà du Cercle des Glaces s'étend le domaine des nomades lapons. Enfin, une contrée cachée au sein du Cercle des Glaces constitue le mystérieux Royaume des Glaces.

Population (5290) : Environ 700.000 Scandins.
Environ 200.000 Lapons.
Environ 10.000 Manskinites.

Principaux lacs : Malren, Vanner et Falner (en Sweden).

Principaux reliefs : Massif du Jotunheim (Kardevaar 5500 m).

Importations : Produits de luxe, tissus.

Exportations : Bois, fourrures.

Production : Pêche, cultures céréalières, vin et bière, élevage ovin.

Table d'Evénements

Evénements Communs :

- Une rixe éclate entre des villageois. Des insultes et des coups sont échangés, des pierres sont lancées, puis les deux factions vont se réconcilier en mettant en perce un fût de bière.
- Les chasseurs du clan partent à la poursuite d'une meute de prédateurs. Plusieurs ne reviendront pas.
- Un banquet est constitué lors d'une occasion remarquable. Après avoir patiemment écouté le scalde, des guerriers fins saouls l'attachent contre un arbre et essaient de couper ses tresses en lui lançant des hachettes ou des couteaux. La cible humaine s'en tirera avec quelques égratignures.

Evénements Rares :

- Un berserker au regard noir s'arrête dans un village. Il sélectionne quelques enfants, donne une petite bourse aux parents, puis part avec eux en direction du grand nord.
- Un Serpent des Glaces avec tout son équipage revient après une saison de pillage fructueuse. Les festivités risquent d'être passionnantes...
- Le moment est venu pour deux clans de régler de vieux comptes. On affûte les armes, on boit et on chante beaucoup. Demain accueillera une importante moisson de cadavres.
- Une légère secousse sismique a lieu. Les enfants ont peur, les anciens restent calmes. Les dégâts seront faibles.

Evénements Rarissimes :

- Des Lapons viennent commercer avec le clan. Ils détiennent quelques antiquités rarissimes.
- Un tremblement de terre survient. Dans les vallées jouxtant le Jotunheim, on entend le rire des géants de la montagne, accompagnant une étrange musique cristalline. Plusieurs villages sont détruits.



Aujourd'hui, quelques siècles après la chute du puissant Empire des Glaces, la Scandie est un étonnant mélange de culture barbare dans ses territoires ruraux, de raffinement et de perversité sophistiquée dans les milieux nobles et citadins. L'ombre de son héritage marque la plupart des royaumes européens, qui demeurèrent longtemps gouvernés par des rois scandins, jusqu'à ce que le métissage, les révolutions et les coups d'état lavent définitivement l'Europe de leur présence. Les modèles sociaux et hiérarchiques, l'esclavage et le servage, la redécouverte de la navigation, la reconstruction des grandes cités et la restauration des routes et des autres voies de communication, ne furent que quelques uns des bienfaits que l'ère scandine apporta à l'humanité.

Mais la Scandie c'est aussi plus que ça... Les mystérieux Lapons qui dominent le Grand Nord constituent une énigme pour beaucoup. Sans parler de l'étrange légende qui parle d'une extraordinaire civilisation issue de l'Age d'Or, cachée au sein des glaces éternelles...

Histoire

La Scandie Historique

Mort d'une République

Peu après la Pluie de Mort du Tragique Millénaire (vers 2100), les états nordiques de la Confédération Transeuropéenne firent sécession et créèrent leur propre entité politique : l'Union Scandinave. Dès les prémisses de la guerre les dirigeants de l'Union et une bonne partie de son élite militaire et politique s'étaient réfugiés dans d'immenses centres de survie bâtis dans le grand nord.



Il fallut à peine quelques mois pour que quelques chefs révolutionnaires rallient le gros de la population "abandonné" dans le sud et marchent sur les centres de survie. La guerre civile qui résulta de cette fronde dura plusieurs années. Les militaires ne purent que freiner l'inéluctable, et le président de l'Union Scandinave dut s'en remettre à la volonté des civils. Lors de la révolte, la plupart des centres furent détruits. Les vents polaires rasèrent définitivement les ruines à l'abandon.

Conformément aux vœux des leaders révolutionnaires, il fut décidé de destituer le président. Mais l'instauration d'une nouvelle société viable fut impossible, car les chefs de la révolution ne parvinrent pas à se mettre d'accord sur leur avenir. Certains proposèrent de nommer un nouveau président, mais tous s'étaient battus pour l'abolition de ce statut. D'autres voulurent rebâtir une société démocratique et non plus technocratique. Enfin, une minorité prônait la liberté individuelle totale et l'absence de gouvernement. Les prises de position tournèrent à la guérilla. L'Union Scandinave cessa définitivement d'exister, et ce qui resta sombra dans l'anarchie.

L'Avènement d'Harald l'Impitoyable

Vers 3100, la constante progression de la chape de glace qui s'emparait des territoires nordiques obligea les hommes à se replier sur leurs maigres possessions. Le Grand Hiver dura huit siècles, mais quand les glaces reculèrent enfin, elles laissèrent des territoires plus ou moins fertiles. La situation démographique se redressa, malgré les décès dus au legs du Tragique Millénaire et à l'apparition de créatures mutantes.

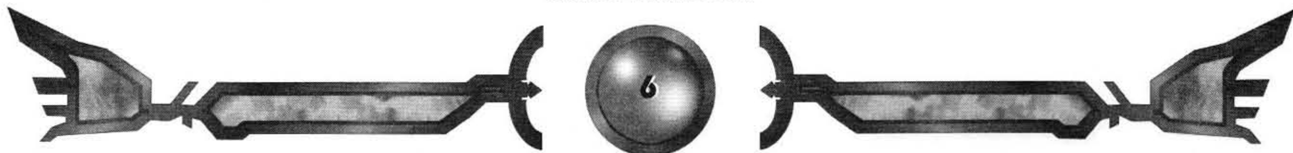
Afin de faire cesser les interminables luttes entre les tribus, un médiateur fut choisi parmi les chefs les plus sages. Ular le Fier (3988-4043) fut nommé Premier Citoyen de Scandinavie. Cependant, il périt l'année de son élection des mains de comploteurs, et Gerl le Grand (3996-4059) usurpa la direction du pays. Il se révéla incompétent, malgré sa mégalomanie, et les clans firent sécession.

Presque deux siècles plus tard apparut un homme à la poigne de fer qui sut tenir fermement les rennes du pouvoir. Lorsqu'il conquit son propre pays, il massacra la moitié de ses opposants et plia à genoux les autres grâce à la première armée qui fut rassemblée depuis la dissolution de l'Union Scandinave. Il se proclama roi de Scandie en 4352, et personne ne fut en mesure d'élever une objection durant sa longue vie. En six ans (de 4352 à 4357), il tailla son propre royaume, pour être connu sous le nom d'Harald l'Impitoyable (4317-4401). Sous ses ordres, les scandins revinrent à la navigation et en devinrent les experts.

L'Empire des Glaces, ou le Premier Empire

Fort de ses succès, Harald se lança à la conquête de l'Europe, mais son royaume était encore trop jeune. C'est son héritier Egill le Chauve (4364-4427) qui, une fois couronné à la mort de son père, fut en mesure de fonder l'Empire des Glaces.

Ce fut le premier système politique stable à apparaître depuis le Tragique Millénaire, après un des bains de sangs les plus hystériques de cette époque. Sa dynastie, celle des vaillants Norsken, introduisit les routes et le servage, fondations d'une nouvelle civilisation, et un semblant d'unité dans les territoires francs de l'Europe. Les centres de



recrutement secrets produisaient, grâce à la drogue extraite d'une mousse scandine, une élite guerrière inégalable qui valut à l'empire sa suprématie militaire : les berserkers.

En plusieurs décennies, les terres conquises furent restructurées et distribuées par l'empereur à ses princes, qui prirent alors le titre de Rois Provinciaux. Même s'il était brutal et frustre, l'empire rétablit les routes commerciales, le servage et l'esclavage, et entreprit de rebâtir les provinces. La civilisation prenait un pénible essor après des années d'obscurantisme et d'anarchie stérile.

Pour les années à venir, les prophètes étaient optimistes. Seul l'un d'eux jeta la confusion en annonçant que le Trône Impérial ne survivrait que tant que la race des étranges Ours Bleus, animaux savants, serait prospère. Or cette race était devenu le jouet favori des courtisans, et les dresseurs d'animaux officiaient dans les cours de l'Europe entière. L'empereur fit chasser l'importun sous les quolibets et les rires de tous. Mais après plusieurs nuits de cauchemars et d'anxiété, le roi torturé promulgua un édit concernant la protection de cette race. Le respect des Ours Bleus devint une tradition, jusqu'à ce qu'ils ornent les blasons impériaux, trois décennies plus tard. Dès lors la prospérité de l'Empire des Glaces fut à son apogée.

Au sommet de sa gloire, l'empire avait annexé les territoires de Granbretanne, d'Eire, d'Hollandia, de Germanie, d'une faible partie de la Moscovie, de l'Ukranie, de la France nordique, de l'Espanyia occidentale, de l'Italia et de la Sicilia. Il disposait également de comptoirs commerciaux en Bulgaria, dans les Karpathes, en Slavie, en Otriche, en Roumania, en Magyarie, et en Tchekia. L'Europe entière était partagée par les nobles scandins ou bénéficiait de la bienveillante protection de l'Empire, dans l'attente d'une conquête future. Mais les campagnes d'expansion (4403-4432) ne furent pas toujours faciles, car mal acclimatés aux pays chauds, les conquérants essuyèrent des revers de la part des nations les plus australes.

La Bataille des Orkneys, ou le Fléau de la Noblesse

Plusieurs décennies après son apogée, l'empire s'essoufflait. Attisée par des conspirateurs, la rébellion grondait car, outre la disgrâce physique du dernier Empereur, affligé à la naissance d'une affreuse tête canine, les ours bleus refusaient de se reproduire, même en liberté.

Afin d'enrayer le retour à l'obscurantisme du peuple qui se remémorait l'antique prophétie et qui murmurait que sa dynastie avait démérité, Harald IV Tête de Loup, dernier empereur légitime de l'Empire des Glaces, fit massacrer les derniers ours bleus. Son objectif était de démontrer à ses vassaux l'ineptie de telles superstitions. En effet, jusqu'à la fin de son règne il maintint son puissant empire à bout de bras. Mais la providence voulut qu'il n'eût point d'héritier...

L'Empire des Glaces s'effondra sur lui-même à la mort d'Harald IV, lors de l'insurrection du prince granbreton Huon XVIII. Tous



Les Empereurs Scandins jusqu'à la Bataille des Orkneys

4352	Harald l'Impitoyable (4317-4401)
4401	Egill le Chauve (4364-4427)
4427	Harald II, dit le Froid (4397-4459)
4459	Gunther l'Obtus (4420-4471)
4471	Harald III, dit Tranche Cœur (4439-4480)
4480	Harald IV, dit Tête de Loup (4461-4502)



les rois provinciaux briguèrent le trône vacant. Il y eut de violentes prises de position, les rois menant leurs jarls contre leurs rivaux. L'empire scandin connut sa fin au large des Orkneys en 4502, lors d'une bataille navale opposant quelques rois des Provinces Extérieures (notamment d'Eire, de Hollandia et de Sicilia) aux princes scandins. Plus de mille navires furent coulés, mais la situation demeura dans une impasse, et la guerre civile se prolongea. Durant l'asphyxie de l'empire, la plupart des Provinces Extérieures (à commencer par celles bordant la mer du Milieu) proclamèrent leur indépendance.

Le Poids de la Défaite

L'empire était brisé. La Scandie continua néanmoins d'imprimer son autorité sur quelques principautés européennes, des dynasties scandines y régnant toujours. Seul le passage des siècles et le métissage finirent par laver l'Europe de son omniprésence.

Si l'empire chuta, le royaume survécut péniblement. A la première occasion, une nouvelle dynastie se créa, mais jamais elle ne put ranimer la ferveur et le patriotisme du peuple qui finit par sombrer dans l'isolationnisme.

De nombreux efforts visèrent la réunification. A nouveau on désigna du doigt les ennemis de toujours. Les Granbretons, qui s'était débarrassés de la tutelle scandine à l'époque de l'avènement du roi Huon (voir *L'Ile Brisée* pp. 88-89 et *Tatou n° 24*), furent choisis comme boucs émissaires.

Solidement menés par un roi bénéficiant d'une technologie balbutiante mais efficace, les Granbretons sortirent victorieux du conflit en moins d'une année de campagne. Leur contre-attaque scella néanmoins l'inimitié entre le nouvel ordre de la Chèvre (son grand connétable ainsi que plusieurs autres importants nobles granbretons disparurent) et la Scandie. Dès lors les porteurs des masques de boucs renouvellent chaque année la promesse d'exterminer tous les Scandins qu'ils rencontrent.

L'Age de la Piraterie

Le souvenir de la glorieuse Scandie s'était effacé et le royaume serait rentré dans le lot commun des principautés européennes, n'eussent été les pillages et mises à sac perpétrés par ses marins-guerriers. En effet, en quelques années, une peur frénétique s'empara de l'Europe nordique à l'écoute des récits des survivants des pillages. Un nouvel empire naissait. C'était celui du sang, du butin et de la piraterie.

A l'Epoque de Hawkmoon

Chronique d'une Sanglante Invasion

La Granbretanne commença son expansion par les territoires du sud de la Scandie (début 5284, sous la direction de Adaz Promp du Chien et Saka Gerden du Taureau). Les clans désunis furent fauchés par les troupes des Seigneurs Ténébreux, les lances-feu moissonnant les Scandins et leurs berserkers. Seul Jarak Lune de Sang, un héros sweden nommé ainsi à cause d'une tâche de naissance, mena une résistance exceptionnelle. Il causa la mort de plusieurs con-

Les Repaires

Les pirates disposent de trois repaires fixes dans les mers nordiques :

- **Zornborg** sur une île de la Friz, gouvernée par Dekken de Hollandia (voir l'***Atlas Germanique*** p. 48).
- **Nozunth'** à la lisière du Cercle des Glaces dans le comté de Norge, gouvernée actuellement par les frères Jarven et Wulfgar Olofssen.
- **Reyjvik** sur l'île de 'Sland au cœur de la Grande Mer Nordique. Laars le Terrible en sera longtemps le maître incontesté. C'est en quelque sorte la capitale des hommes de la mer…

Les pirates jurent de ne jamais révéler l'existence de leur repaire secret, sauf celui de 'Sland qui est connu et commun à tous les pirates. Les règles dans ces bastions de la piraterie répondent aux mêmes lois qu'en mer. Un chef suprême, issu des capitaines pirates, est choisi chaque année par ses pairs. Ses seuls privilèges sont de boire et de forniquer plus que les autres, et de temps en temps à arbitrer des litiges. Certains chefs suprêmes, à l'instar de Laars le Terrible, font considérablement progresser la cause de la piraterie et fondent Confréries et Fraternités de pirates. Leur titre est reconduit d'année en année jusqu'à ce qu'ils déméritent ou abdiquent.

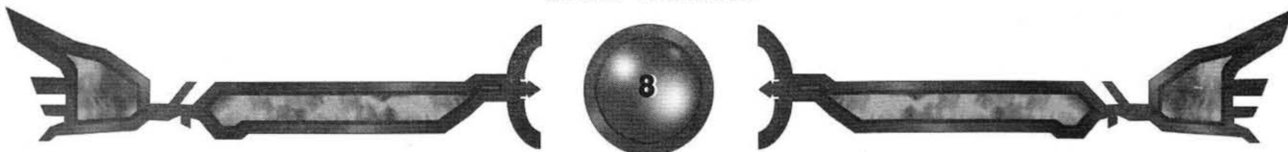
La Tradition de la Piraterie

Malgré les rivalités et les éventuelles tensions, les pirates d'un même équipage entretiennent des liens proche de la fraternité. Le butin est réparti équitablement entre tous les membres de l'équipage, quelle que soit sa prouesse aux armes. Les tire-au-flanc sont vite débusqués et éliminés.

Boissons, armes et femmes appartiennent à tous, des duels réglant les différends : les deux adversaires sont liés par les poignets à l'aide d'une corde d'un mètre de long. La seule arme autorisée est le couteau. Ils peuvent à tout moment se déclarer vaincus, mais les spectateurs veulent généralement du sang, des paris étant improvisés.

En outre, de nombreux jeux violents sont organisés, plus généralement au détriment des prisonniers. Les otages à rançonner sont d'habitude bien traités.

Tout pirate tuant ou trahissant l'un des siens sera jugé par ses camarades. Enfin, la plus importante règle de la piraterie est que tout chef pirate peut être destitué à la suite d'un combat loyal. L'équipage du navire jure fidélité au nouveau chef, ou est passé par les armes.





nétables, parmi lesquels Byron Promp, fils du Grand Maître de l'Ordre du Chien. Son père sacrifia près d'une légion entière dans le Jotunheim, à la poursuite du scandin. Lorsqu'il le rattrapa, on entendit Jarak hurler trois jours entiers sur plusieurs lieues. Puis le silence retomba sur la montagne, et lavé de sa rage, Adaz reprit la conquête.

Néanmoins, passés les premiers affrontements directs, dont la Granbretanne sortit vainqueur, la campagne de Scandie se transforma en guérilla, et les troupes nordiques portèrent les combats sur des terrains peu accessibles. Les ornithoptères de la Légion Ailée envoyés en soutien furent nombreux à s'écraser, rendus incontrôlables et mis en danger à chaque mission par de violentes bourrasques.

La conquête de la Scandie fut longue et difficile mais elle permit aux stratèges Ténébreux de mettre leur cruauté et leur génie en pratique :

• Malgré les promesses de richesses et de paix la population citadine se montra extrêmement peu coopérante avec les envahisseurs.

Réponse granbretonne : *Les connétables ténébreux s'allièrent avec Borod de Norrk. Ce thane renégat qu'ils placèrent sur le Trône de Glace détourna sur lui la vindicte populaire et musela le pouvoir des nobles survivants.*

• Dès la chute de leur repaire de 'Sland, les pirates se réfugièrent dans des fjords secrets cachés par les icebergs et causèrent bien des dégâts aux flottes de la Loutre et du Poisson, dont les gigantesques navires de guerre se révélèrent peu manœuvrables.

Réponse granbretonne : *Face à cette menace insaisissable, l'Ordre du Renard entra en jeu. L'or et les intrigues des espions masqués attisèrent les rivalités entre pirates. Ces derniers finirent par se noyer dans leurs querelles et, durant longtemps, ne constituèrent plus une menace sérieuse pour la marine granbretonne.*

• Sur la frontière orientale, les forteresses du Finnermark opposèrent une solide résistance aux troupes masquées.

Réponse granbretonne : *le baron Meliadus négocia avec les diplomates moscoviens une alliance permettant la prise du Finnermark. La lutte fut âpre, mais les Moscoviens perdirent plus de soldats que le machiavélique baron n'en engagea. Comme promis, la Moscovie annexa le Finnermark et ses châteaux.*

• La caste des berserkers ne cessa de constituer une menace pour les troupes ténébreuses. Bien que rares, ces terribles guerriers sont craints même par les masques les plus fanatiques.

Réponse granbretonne : *Au cœur de Londra, les sorciers de l'ordre du Serpent étudièrent, disséquèrent et testèrent les rares berserkers capturés, dans le but de découvrir le secret de leur furie et de leur vigueur surnaturelle. S'ils ne percèrent jamais à jour ce mystère, ils développèrent un virus s'attaquant spécifiquement aux berserkers et détruisant progressivement leurs muscles. Un berserker contractant le virus perd définitivement 1 pt de FOR par semaine. Réduit à 0, c'est la mort programmée...*

Pour la petite histoire, le **Connétable Riskar** de l'ordre du Morse fut envoyé dans le Cercle des Glaces pour trouver et investir une des arènes d'entraînement pour berserkers. Surprise par une tempête, sa légion subit de lourdes pertes, et le Granbreton décida de ne pas retenter sa chance avant le printemps. Or les tempêtes ne cessaient pratiquement jamais dans cette partie du monde, et après avoir perdu deux légions supplémentaires, Riskar retourna bredouille à Londra. Huon abandonna définitivement l'idée de découvrir les secrets des berserkers, se contentant des pâles trouvailles de ses sorciers. Quant au Connétable Riskar, il fut humilié et démasqué publiquement. Ivre de colère, il réussi à s'enfuir sur le continent où il organisa plusieurs réseaux de résistance contre sa mère patrie...

Le Piège du Finnermark

Les Moscoviens étaient massés à la frontière depuis plusieurs mois. Confiants en leur puissance, ils se servirent des forteresses du Finnermark pour lancer un assaut majeur contre les garnisons granbretonnes qui terminaient à peine de pacifier le pays, lors du printemps



5290. Leur espoir était qu'une fois affaiblie par la longue et pénible conquête, la Granbretanne ne serait pas en mesure d'effectuer sa contre-attaque. Malheureusement, les stratèges du roi Huon avait anticipé (si ce n'est provoqué !) la trahison moscovienne. Ainsi, les armées du Czar avancèrent vers la capitale Stanger pour y rencontrer des troupes fraîches et préparées. Les forteresses du Finnermark, quartier général de l'offensive moscovienne, avaient été piégées par les sapeurs granbretons à l'époque où Huon concéda au Czar cette partie de la Scandie en échange de son aide. Lorsque le monarque granbreton en donna l'ordre, les édifices piégés s'écroulèrent, coupant les forces moscoviennes de toute communication, de tout renfort et de tout ravitaillement. Le baron de Kroiden profita de la débâcle moscovienne pour s'enfoncer dans les terres ennemies avec ses légions de Loups, et utilisant la confusion générale ainsi que l'aide du traître Asrovak Mikosevaar, il soumit en moins d'une année de brillante conquête la Moscovie occidentale.

L'Occupation

Peu de Scandins parvinrent à fuir en Germanie, car la Granbretanne s'était assuré la maîtrise du sud de la Scandie. Quant aux Moscoviens, leur récente alliance avec les hordes masquées prouvait qu'ils n'accorderaient aucun asile aux fuyards. Certains réfugiés marchèrent alors jusqu'au Cercle des Glaces. Les groupes les plus chanceux furent accueillis par les Lapons, les autres périrent. Sans équipement adapté à cette région hostile (les lances-feu présentant de nombreux dysfonctionnements dus à l'humidité et aux vents violents), la Granbretanne ne fut pas en mesure de donner la chasse aux fuyards, se contentant de capturer les retardataires pour les envoyer à Londra. Cependant, tous ne prirent pas la fuite. Les opportunistes et les fatalistes demeurèrent, ainsi que la grande majorité des citadins.

Bientôt, la Scandie ne fut plus que la plate-forme de conquête de la Moscovie (dès l'été 5290) et de la Germanie (début 5291). De nombreuses garnisons passèrent par les territoires scandins. L'art consommé du génocide ne connaîtra son apogée que lors de la conquête de la Germanie, mais les tentatives granbretonnes s'affirment d'abord en Scandie. Peu habitués à une autorité aussi tranchante, les Scandins se rebellent fréquemment contre les impériaux, mais le résultat est toujours le même. Une fois la surprise des assauts scandins passée, les troupes disciplinées et caparaçonnées de Granbretanne reprennent le dessus, avec l'aide parcimonieuse des lance-feu et des ornithoptères quand les conditions météorologiques permettent leur utilisation. Les guerriers sont massacrés, la population exécutée ou réduite en esclavage, et les villages pillés et brûlés. Comme partout en Europe, la Scandie est alors témoin des trophées macabres dont les Hyènes et les Corneilles décorent les routes ou les entrées des agglomérations afin de décourager les actes de rébellion : pyramides de corps calcinés, gibets et potences, crucifiés et corps découpés en morceaux et abandonnés aux chiens errants ou aux corbeaux…

En quelques années, cette région va devenir un gigantesque charnier peuplé d'esclaves à peine vivants surexploitant les terres stériles et gelées jusqu'à leur mort. Pour survivre, les hommes choisissent de rejoindre la légion mercenaire du Vautour, aux côtés des traîtres moscoviens guidés par Asrovak Mikosevaar. Les femmes suivent la garnison et se prostituent pour manger. Les moins chanceuses sont choisies, en raison de leur blondeur et de leurs formes épanouies qui les rendent très différentes des granbretonnes filiformes, comme esclaves personnels des Seigneurs Ténébreux. Seuls les citadins, à leur manière aussi pervers et décadents que les envahisseurs, s'en tirent sans trop de souffrances.

Lueurs d'Espoir

Ce n'est qu'à l'époque des premières aventures de Dorian Hawkmoon que l'étau granbreton commence à se desserrer du cou scandin. Dès 5295, les conquêtes achevées nécessitent d'importantes garnisons, et les campagnes militaires mobilisent les efforts du Ténébreux Empire sur le continent. Les pirates scandins recommencent à harceler les intérêts maritimes granbretons, navires marchands ou flottes de guerre. A partir de 5297, une grande partie de la flotte granbretonne croise dans la mer Baltik, en vain. Parallèlement, à l'intérieur des terres, on assiste à la réapparition des berserkers. Décimés lors de la conquête, puis par le virus élaboré par les Serpents, il faudra encore plusieurs années aux Solitaires pour regarnir leurs rangs. Les nouvelles générations sont cependant moins puissantes, la nécessité rendant la sélection plus lâche.

Note Technologique

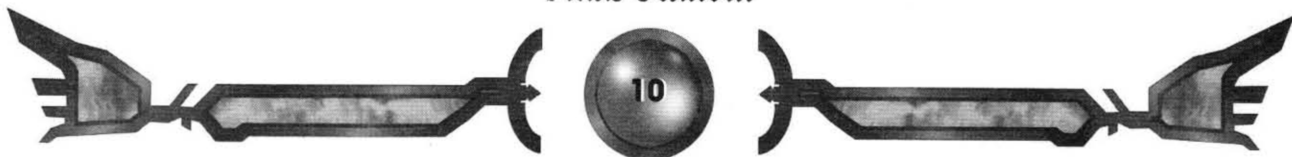
La conquête de la Scandie permit à l'Empire Ténébreux d'améliorer et de développer des engins de combat particulièrement redoutables :

• Les **ornithoptères** subirent avec plus ou moins de succès (selon les conditions climatiques) leurs premiers véritables tests "in situ". Courant 5298, après de nombreux tests en Scandie, le dernier né de la technologie volante granbretonne, le Phœnix, fut progressivement introduit sur les champs de bataille. Pour plus de précisions sur ces engins volants reportez-vous au supplément ***Fils de Granbretanne*** pages 70-73.

• Les **échassiers**, plates-formes de combat montées sur de longues jambes articulées (***Fils de Granbretanne*** p. 74), ont également été mis en service à la toute fin de la campagne de Scandie (5291-92) afin de prendre d'assaut les forteresses Finners et Moscovites.

• Les **glisseurs des neiges**, véritables "motoneiges", (voir ***Fils de Granbretanne*** p. 74) ont été abondamment utilisés par l'ordre du Lièvre pour acheminer dépêches et ordres de mission. Pour plus de commodité, les caractéristiques des glisseurs sont reprises ci-dessous.

Fonction : reconnaissance, courrier
Equipage : 1 pilote, max. 1 passager
Points de Structure : 10
Armure : 5
Autonomie : 150 km
Capacité de transport : 100 kg ou 1 passager
Vitesse : 20 km/h (max. 50 km/h)
Dimensions : 3m / 0,5m / 0,5m
Poids : 150 kg
Prix : 9000 souverains





Les actes de rébellion, de plus en plus réguliers, s'articulent autour de quelques personnages charismatiques comme Laars le Terrible, l'un des principaux chef des pirates qui ne vise en définitive que des intérêts personnels ; Erik Laukka, Chef de Guerre du Finnermark et candidat à la royauté ; et Gaalt Berghilt, autre aspirant au trône. Ce dernier s'allie avec les berserkers et les mystérieux Sages, et reçoit le soutien des Lapons ainsi que de nombreux guerriers solitaires et renommés. Sous son impulsion, les Sages collaborent avec les chamans lapons pour élaborer au plus vite des armes basées sur les légendaires Secrets du Froid.

Lors du soulèvement général, le gouverneur granbreton tente frénétiquement de garder le contrôle de la plate-forme scandine. Alors que de partout en Europe l'empire rappelle ses troupes pour mater l'insurrection de Meliadus (ne laissant en place que des garnisons squelettiques pratiquant la politique de la terre brûlée), l'ordre de la Chèvre est lâché sur la Scandie. Les hostilités ancestrales s'expriment enfin, dans une explosion de haine viscérale. Berserkers et Chèvres sombrent dans la frénésie, et la technologie basée sur le givre et le froid subit son baptême de glace. Les deux partis sont décimés lors de la "Bataille où la Neige Devint Sang". Le Ténébreux Empire, moribond, connaît sa dernière défaite à Londra même...

Après la Libération

L'empire despotique effondré, la Scandie sombrera dans une courte guerre civile, l'usurpateur Borod de Norrk tentant de conserver sa position. Les renforts lapons, encouragés par Agantuk qui fera une ultime apparition, feront la différence. Après la Bataille de Stanger, ce sera le roi Gaalt Berghilt, héros de la libération et survivant de la Bataille où la Neige Devint Sang, qui montera sur le Trône de Glace, malgré les réticences des comtes. Les objections seront repoussées par les derniers berserkers qui reconnaîtront la souveraineté de Gaalt.

Le premier ordre du roi sera d'élever une statue honorant Ymir, le Géant des Glaces vénéré par les Lapons, qui par sa magie permit la victoire contre la Granbretanne et l'usurpateur. Elle sera taillée dans un des plus grands glaciers nordiques, protégée de l'érosion par les manipulations conjointes des Sages et des chamans lapons.

Les pirates accepteront d'être à nouveau au service du roi. Laars le Terrible, chef suprême des pirates, reprendra sa route solitaire sur les mers brumeuses du nord après avoir refusé la charge d'amiral que le roi lui proposera. De nombreux drakkars et Serpents des Glaces seront plus tard construits à partir des gigantesques forêts du centre du pays. La Flotte Sanguinaire verra le jour en 5304. Dès lors, plus un navire des principautés européennes, pour la plupart redevenues démocratiques, ne croisera librement dans les eaux nordiques : ceux qui refuseront de verser les taxes maritimes seront pillés et coulés. Les côtes de nombreux pays seront à nouveau frappées par le fléau de la piraterie.

La dynastie Berghilt s'imposera pour longtemps à la tête de la Scandie. Après une initiation spirituelle aux mystères lapons, la Scandie assagie commencera à envoyer des diplomates dans toute l'Europe. Jusqu'en Kamarg elle quêtera la sagesse et le savoir ancien.

Puis viendront de l'est les rumeurs inquiétantes de l'expansion asiacommunistaine...

Chronologie des Années 5290

5284-5290 : La Granbretanne s'élance à l'assaut de la Scandie. Le comté de Norge est le premier à tomber (5286), vite suivi du Denmark (5287). Le Sweden résiste valeureusement jusqu'en 5288. Les forces conjointes des Moscoviens et des Granbretons viennent à bout du puissant Finnermark en 5290. Au yeux de l'Europe entière, cette campagne musclée a pour objectif le musellement des pirates scandins...

5291 : Borod de Norrk devient une marionnette de la Granbretanne, et monte sur le Trône de Glace. La population est sévèrement opprimée. Avant que leurs dissensions ne les minent, les pirates concentrent leurs efforts sur la marine granbretonne qui traverse la Norgemär pour y débarquer des troupes fraîches. Une armada granbretonne envahi et rase 'Sland, le fief principal des pirates.

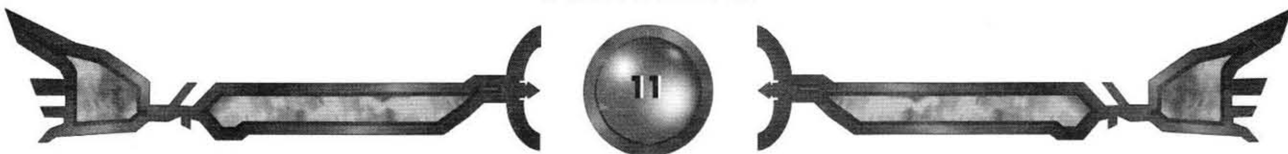
5292 : La Scandie est un immense charnier peuplé d'esclaves qui surexploitent les terres glacées et stériles. Seuls les citadins composent assez favorablement avec l'envahisseur.

5295 : Les garnisons granbretonnes s'amenuisent, alors que l'Empire Ténébreux étend son influence sur le reste de l'Europe. Les armées rebelles décimées réapparaissent timidement ; la colère gronde dans toute la Scandie, et l'usurpateur Borod de Norrk éprouve des difficultés à maintenir sa poigne de fer.

Jusqu'en 5299 : Les poignées de rebelles sont menées par Laars le Terrible, Erik Laukka comte de Finnermark, et Gaalt Berghilt, comte de Norge. Ce dernier devient l'emblème de la résistance contre l'oppresseur, s'alliant des héros aussi connus que Belern la Vierge (5297) et Kald le Petit (5296), ou les très discutables Serviteurs de Nidaros (5299). Mais surtout, il passe plusieurs accords secrets avec les chamans lapons afin de s'assurer le concours des nomades, qui se révèlent être bien plus nombreux que toutes les estimations jamais effectuées.

5299 : En quelques jours de cette année se joue le destin du Ténébreux Empire. Rappelées à Londra pour participer à la guerre civile, les garnisons scandines partent précipitamment. La politique de terre brûlée (réduction des populations, destructions des ressources, empoisonnement des réserves d'eau, etc.) doit permettre une future reconquête facile. Les masques de Chèvres sont lâchées sur le pays.

En Scandie, les armées dépenaillées des rebelles se joignent aux berserkers dans leur bataille contre les masques de Chèvre. Le chef rebelle Gaalt réclame la couronne scandine et marche sur Stanger. Au terme d'un siège difficile, connu comme la "Bataille où la Neige Devint Sang", l'usurpateur Borod et ses alliés Chèvres sont tués à la suite de l'intervention décisive d'une vaste armée lapone. Gaalt se proclame roi, tandis que l'ordre des Berserkers et le comte de Finnermark le soutiennent. Commence alors l'attente angoissante du retour des troupes granbretonnes, pour devenir une explosion de liesse lorsque la nouvelle de la défaite du Ténébreux Empire, à Londra même, parvient aux oreilles des Scandins.





Le Futur Scandin, Chronologie détaillée

5300-5305 Durant cette période transitoire, le règne de Gaalt est encore fragile. Les petits nobles (sous l'influence des Serviteurs de Nidaros) suscitent une guerre civile (5300), rapidement brisée par les berserkers et les Finners d'Erik Laukka. Gaalt prend Anhild la Ronde pour épouse (5302). Le culte de Loki est à nouveau proscrit, à la suite d'un attentat visant le roi et ses enfants (fin 5303). Un gigantesque ouvrage de glace (5303-5314) est entrepris afin de commémorer la fusion des cultures lapones et scandines. Celle-ci est très mal acceptée par les citadins. Les pirates réintègrent le giron du trône royal et, conformément à la volonté de Gaalt, la Flotte Sanguinaire voit le jour (5304). Les rendements des centres de recrutement pour berserkers connaissent des records, mais ce sont les Secrets des Glaces qui sont à l'origine de la nouvelle puissance militaire de la Scandie. Le trône dépêche dans l'Europe entière et au-delà des ambassadeurs dont la mission est de relever toutes les améliorations sociales et industrielles, afin de les adapter au royaume. Le passage à la République n'est cependant pas à l'ordre du jour. Afin d'honorer un accord secret passé avec les tribus laponnes, Gaalt envoie des unités de soldats accompagnés de berserkers pour aider les nomades dans leur lutte contre le mystérieux Royaume Caché. Plusieurs aventuriers se joindront à cette expédition.

5306 En protestation contre l'influence grandissante des Lapons débute la Fronde des Petits, menée par une majorité de citadins manipulés par les nobles frustrés par l'issue de la précédente guerre civile. Les Lapons proposent un compromis : ils demeurent dans le Cercle des Glaces, tandis que les enfants d'une culture peuvent étudient quelques années au sein de l'autre. A l'exception des plus conservateurs, tous acceptent cette proposition basée sur le volontariat, et tout rentre dans l'ordre.

5308 Le très hostile Czar de Moscovie émet une supplique inattendue : il demande le soutien militaire de la Scandie, affirmant que des démons venus d'Asiacommunista assiègent ses frontières orientales. L'avenir s'assombrit…

Description Géographique

Le royaume, doté de côtes déchirées et de fjords étroits, émerge des eaux glaciales de la Baltik et de la Norgemär. En grande partie constituée d'un plat pays pratiquement au niveau de la mer, la Scandie s'est pourvue de grands et nombreux lacs rompant la monotonie de ses plaines herbeuses. Sa partie occidentale se mue en chaîne montagneuse et se fond plus à l'ouest avec la Norgemär. Sur ses contreforts orientaux, une profonde et obscure forêt mixte de feuillus et de conifères sert de gîte à une multitude d'espèces animales.

En bordure de la frontière moscovienne, de solides forteresses aux pierres froides et dénudées protègent l'arrière pays constitué de gigantesques lacs poissonneux et d'une importante zone agricole. C'est une des régions les moins sauvages, car elle est des plus intensément exploitées. Les loups, ours et autres animaux sauvages ont migré vers la Moscovie ou vers la Scandie occidentale.

Très vite en progressant vers le nord on atteint une région de neiges éternelles, qui se transforme lentement en une étendue glacée effectuant la jonction avec la banquise. Les rares espèces animales y survivent en pratiquant la chasse ou la pêche, les ressources végétales étant rares.

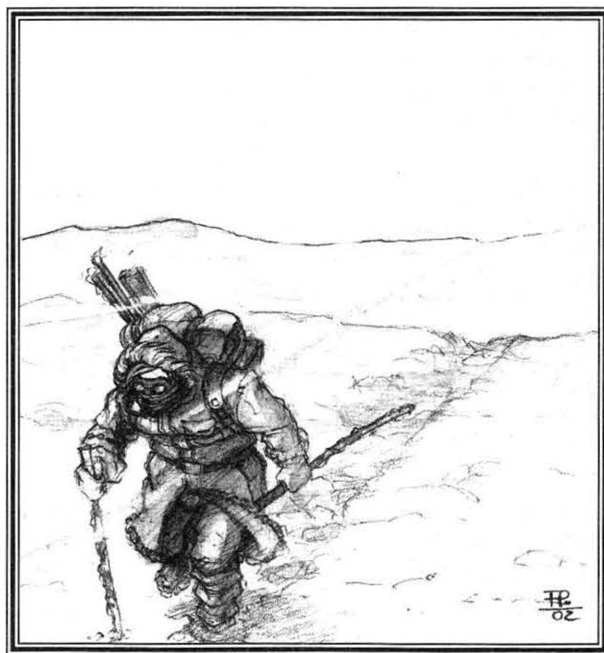
Depuis l'époque du Tragique Millénaire, le pays est régulièrement sujet à des tremblements de terre plus ou moins importants. Il y a 10 % de chances par mois qu'une secousse ait lieu.

Climat

Suite à la Grande Glaciation du IVème millénaire, deux types de climats cohabitent en Scandie. A l'époque de Dorian Hawkmoon, la partie sud du pays est soumise à un climat de moyenne latitude, avec des étés frais et humides. La seconde moitié des territoires, couvrant le nord du continent, est soumise à un climat polaire.

• **La zone méridionale** est balayée par des vents d'ouest assez calmes, en provenance des mers occidentales, qui adoucissent le climat. Il est toutefois courant que des bourrasques atteignent 80 km/h. Les précipitations sont fréquentes. Les températures sont comprises entre -10 et 05 degrés celcius au printemps et en automne, entre 05 et 15 degrés en été, et entre -35 et -05 degrés en hiver. Les terres sont enneigées les deux tiers de l'année, et les moissons sont rares et frugales à cause de la terre dure à travailler. La chasse, la pêche et la piraterie sont donc des moyens de subsistance essentiels.

• **La zone polaire** est balayée par de violents vents d'est. Les rafales dépassent souvent 150 km/h. Dans la zone de rencontre des





Faune et Flore Scandine

"La Scandie est un pays extrêmement boisé, propice au développement de nombreuses espèces. Les loups, lièvres, lapins, castors, renards blancs, belettes, hermines, lemmings, écureuils argentés, cerfs et rennes sont courants. Les grands corbeaux, les faucons gerfauts, pèlerins et émerillons, les chouettes et les pics noirs peuplent les cieux de la partie sud du pays. La toundra héberge le même type de population lors des beaux jours, surtout à proximité des points d'eau. On trouve aussi en Scandie des espèces animales communes au nord de la Germanie (sanglier blanc et glouton des neiges, voir l'Atlas Germanique pp. 13-14).

Dans la zone polaire, des ours blancs ou bleus, des hardes de loups, et des troupeaux de rennes mènent la dure lutte pour la survie. Les eaux côtières, glaciales, servent de refuge aux phoques, morses, manchots, cachalots et orques tueurs, et les îlots à peine émergés abritent des colonies entières d'oiseaux marins : goélands, mouettes et manchots. Les pétrels, cygnes, mergules, harfangs, cormorans et labbes sont des espèces volantes moins communes mais néanmoins très présentes.

La Scandie est pauvre en arbres fruitiers, dont la plupart sont importés de Germanie et replantés dans les territoires agricoles du sud du pays. Les noisetiers, les chênes et les bouleaux sont communs, mais ce sont les sapins, mélèzes et épicéas qui constituent les principales essences sylvestres du pays."

Extraits du récit de Théo Schreiber, érudit et aventurier sweisser en voyage en Scandie

vents d'est et d'ouest (aux environs de la latitude occupée par les Ostersunders), de violentes tornades sont réputées emporter des hommes dans le ciel. Les précipitations sont relativement rares dans la zone polaire où il fait trop froid. Les températures y sont inférieures de 15 degrés par rapport aux moyennes de la partie sud du pays.

Ressources Naturelles

La moitié méridionale de la Scandie - qui correspond approximativement au sud du comté de Sweden - ainsi que les terres bordant la frontière moscovienne sont propices à une agriculture céréalière développée. De grandes forêts mixtes occupent environ 60 % des territoires jusqu'à la zone polaire, se transforment en toundra puis en déserts de glace. Les Scandins exploitent énormément cette considérable réserve de bois, principal matériau de construction.

La chasse et la cueillette sont dominantes en terrain accidenté et en haute altitude. Les troupeaux de rennes en migration assurent, avec la chasse du lièvre, 80 % de la nourriture. La pêche côtière s'est intensivement développée en dehors de la zone polaire. Les ressources minières sont relativement importantes dans la région de Jotunheim.

Organisation Politique

Depuis l'avènement d'Harald l'Impitoyable en 4352, l'Union Scandinave s'est transformée en Royaume de Scandie et a pris pour capitale la ville de Stanger. Les seuls titres de noblesse existants sont ceux de prince, de comte et de thane. Les deux premiers sont réservés à la proche famille royale, le dernier étant donné à des jarls puissants, influants ou réputés. Les jarls occupent les fonctions de chef de clan ou de tribu, et leur loyauté envers les thanes est très relative.

Ainsi, deux systèmes politiques se superposent et s'entremêlent en Scandie : le système monarchique de la noblesse (princes, comtes, thanes) et le système clanique des jarls.

Au Sein de la Noblesse

A l'époque de Dorian Hawkmoon, la Scandie n'est plus qu'un royaume où règne l'anarchie. Depuis de nombreuses générations, aucun roi suffisamment respecté n'a pu s'imposer à la tête du pays. Il en résulte que la plupart des comtes sont les seigneurs absolus de leurs domaines, mobilisant leurs gens contre les voisins, prélevant les impôts, et maintenant l'ordre sur leurs vastes terres. Pour les y aider, ils ont délégué une partie de leur pouvoir exécutif à leurs thanes, dont les barons sont l'équivalent européen. Les thanes sont directement responsables des actes de la population, et en cas de soulèvement contre l'autorité du comte, ce sont les thanes qui sont sanctionnés. Aussi n'est-il pas rare de les voir exercer de façon brutale et abusive leur autorité, afin de décourager toute opposition.

Les Scandins sont obtus et n'hésitent pas à prendre les armes si les nobles les exaspèrent trop. Ce cercle infernal contribue à la mésentente croissante entre nobles et gens du peuple.

En l'absence de roi, les comtes tentent, malgré leur rivalité, de se réunir et de décider des actions à entreprendre pour le bien de la Scandie et... de leurs intérêts personnels ! A l'image du Conseil des Princes en Germanie, les comtes scandins ont instauré le Conseil des Grands. Ils invitent toujours les Solitaires (voir les Berserkers dans la rubrique Sectes Présentes), par peur et respect de leur autorité, mais ceux-ci répondent rarement à leurs invitations.

Pratiquement, peu de mesures intéressantes ont été prises durant ces réunions, à moins qu'un Solitaire n'ait été là pour officialiser son point de vue.

Lorsqu'un noble parvient à s'imposer à la tête du royaume (ce qui n'est pas arrivé depuis près d'un siècle), il est couronné roi. Sa proche famille se voit distribuer des titres de princes, de ministres ou de chambellans. Peu de terres ou de richesses accompagnent ces titres, au contraire des charges et des responsabilités, souvent très lourdes. Si l'investiture du roi est approuvée par les Solitaires, alors les redoutables berserkers soutiendront son autorité de toute leur férocité. Une fois le gouvernement constitué, il ne reste plus qu'à convaincre les comtes et leurs thanes de verser au roi leur part des impôts.

C'est à ce moment que les ennuis commencent pour le nouveau roi, et que le soutien des berserkers se révèle essentiel...



Au Niveau Local

Les clans se préoccupent assez peu de la discorde qui règne entre les nobles. Leur souci est d'assurer leur subsistance tout en parvenant à payer les impôts à leurs seigneurs. Pour cela, ils ont recours à la piraterie, et aux raids contre les clans voisins. Le clan est fermement dirigé par le jarl, bien que le conseil des anciens soit là pour le guider. Cependant un jarl a toujours le dernier mot et plus d'un a préféré se débarrasser de ses conseillers afin d'avoir les mains libres.

Le jarl est choisi en fonction de ses qualités. Dans la majorité des cas, c'est le plus fameux des guerriers ou le meilleur forgeron qui occupe cette place d'honneur. En cas de décès du jarl, et s'il n'y a pas d'héritier capable de reprendre le titre, un nouveau jarl est choisi par le conseil. Il existe des familles illustres de jarls héréditaires (les Jansen du Varbergland et les Laukka du Finnermark dont le patriarche actuel est sur le trône du comté).

Les Comtés

La Scandie est morcelée en quatre comtés distincts, d'influence économique et politique équilibrée. Les frontières exactes sont soumises à controverses, et les comtes se disputent depuis de nombreuses générations des parcelles entières de territoires. Il n'est donc pas rare de voir des thanes frontaliers guerroyer les uns contres les autres.

Les principaux clans se répartissent de façon assez peu homogène sur ces comtés, et participent parfois aux disputes territoriales des comtes. Cependant, ils ne se réclament que rarement de la tutelle d'un noble ou d'un autre, les seuls qu'ils respectent parfois étant les thanes, plus proches du peuple. Quel que soit le comte qui emporte leur "allégeance", les Scandins rechignent toujours au moment de la levée des taxes et des impôts.

Le Comté du Denmark

Population : 80.000 Scandins

Capitale : Penhag (15.000 habitants)

Dirigeant : Hens Henrikson

Géographie : Comté le plus méridional de la Scandie, il s'étend au nord du margraviat de Hamburg (Germanie). Le Denmark est constitué de la plate péninsule du Jutland, balayée par les vents, et d'une multitude d'îles sur la Baltik.

Bourgs et cités : Aalborg (5.000 habitants), Eidborg (1.500 habitants), Ozum (1.000 habitants), Kiel (1.000 habitants)

Clans dominants (mineurs entre parenthèses) : Jutlanders (Limforders, Odensers, Ronners, Varbergers)

Personnalités :

• **Hens Henrikson**, 45 ans. Le comte de Penhag est un individu calme et réfléchi (selon les critères scandins !). Il sait son pouvoir fragile et tente de le consolider par le commerce et les bonnes relations avec ses voisins germaniques.

• **Knud et Halvo Franssen**, 40 et 36 ans. Cousins par alliance du comte Henrikson, ils lorgnent sur son trône. Lorsqu'ils ne se tirent pas dans les pattes, ils font tout pour diminuer son influence.

• **Jork le Querelleur**, 35 ans. Le puissant jarl de Eidborg est également un proche cousin du comte. Il porte bien son surnom et ses vues sur le trône du comté sont évidentes.

• **Vela Volzen**, 27 ans. Cette jeune artiste de Penhag sculpte à merveille les galet de la mer Baltik pour en faire des bijoux appréciés dans toute la Scandie. Vela cache un sombre secret : son père, un Ger-

main, fut mêlé à l'assassinat d'un évek du Sincère Repentir à Berlin. Il cacha sa fille chez des amis de Penhag avant de prendre la fuite pour une destination inconnue. L'église mène l'enquête depuis plus de 10 ans et pourrait bien finir par remonter la piste jusqu'à Vela.

Ressources : commerce intensif avec la Germanie et la Hollandia, artisanat très développé, pêche.

Influence politique : moyenne. Beaucoup d'intrigues et de complots, litiges avec le comté de Sweden concernant les zones de pêche, bonne intelligence avec la Germanie.

Importance militaire : faible, mais position stratégique entre la Baltik et la Norgemär.

Intrigues : trois cousins rivaux et ambitieux, plusieurs héritiers légitimes et illégitimes peuvent contester ou entraver l'autorité du comte actuel. La guilde de la Baltik cherche a consolider son influence dans le comté. Corruption, manipulation et chantage, tous les moyens sont bons...

Atmosphère : peut-être le comté le moins "barbare" du pays. Le Jutland est plutôt orienté vers l'agriculture, la pêche, l'élevage et le commerce. Toutefois, les îles de la Baltik sont véritablement infestées de pirates !

Le Comté du Finnermark

Population : 190.000 Scandins

Capitale : Helsfors (9.000 habitants)

Dirigeant : Erik Laukka

Géographie : Vaste comté faisant frontière avec la Moscovie. Le sud du Finnermark est relativement prospère. D'innombrables lacs poissonneux parsèment une vaste plaine cultivée. Le nord du comté, très forestier, se transforme en terres glacées, domaine des Lapons.

Bourgs et cités : Tammfors (6.000 habitants), Aabo (2.500 habitants)

Clans dominants (mineurs entre parenthèses) : Finners, Vaas (Lapons, Turkus, Porislanders)

Personnalités :

• **Erik Laukka**, 38 ans. Comte de Finnermark, voir p. 40.

• **Hansken**, 41 ans. Ce colosse blond est le commandant en chef de la forteresse de Vybo sur la frontière moscovienne. Cette imposante citadelle sera le dernier bastion de résistance armée que soumettront les forces alliées des Granbretons et des Moscoviens au prix d'un terrible siège.

• **Perenzimov**, 43 ans. Cet ancien sujet du Czar est étonnant à bien des égards ! Outre le fait qu'il soit certainement le seul Moscovien à être respecté en Scandie, il a pris en mains l'industrie du textile de Tammfors avec un réel succès. Son immense barbe flamboyante impressionne même les plus pileux scandins !

Ressources : agriculture, mercenariat, exploitation forestière.

Influence politique : moyenne. Les tensions sont permanentes avec les Moscoviens, et un désaccord frontalier avec le comté de Sweden fragilise la position d'un comté plus préoccupé de sa défense que d'une éventuelle hégémonie.

Importance militaire : puissante. Les guerriers finners sont reconnus comme les plus redoutables soldats de Scandie.

Intrigues : un seul héritier légitime, ennemis familiaux depuis longtemps écrasés. La Moscovie cherche depuis toujours à prendre pied dans le comté. Perenzimov n'est-il vraiment qu'un industriel du textile ?

Atmosphère : le Finnermark est une région tampon, sans cesse sur le qui-vive. La mentalité des habitants a été façonnée par le pays : ils sont aimables mais méfiants, durs à la tâche et habiles guerriers.

Le Comté de Norge

Population : 120.000 Scandins

Capitale : Stanger (15.000 habitants)

Dirigeant : Thorven Berghilt

Géographie : Une côte déchiquetée, coincée entre la Norgemär et les montagnes du Jotunheim. La caractéristique géographique incontournable du comté de Norge est sa multitude de fjords.

Bourgs et cités : Oslow (5.500 habitants), Bergen (4.000 habitants), Trondheim (3.500 habitants)

Clans dominants (mineurs entre parenthèses) : Jotunheimers (Alesunders, Egersunders, Lapons, Ostersunders, Trondheimers)

Personnalités :

• **Thorven Berghilt**, 61 ans. Comte de Norge. Thorven est un ancien capitaine pirate, jadis redouté sur toutes les mers du Grand Nord. Comprenant la futilité d'une telle existence, il tente de gouverner sagement et de rendre son comté moins dépendant de la piraterie.

• **Gaalt Berghilt**, 34 ans. Fils du comte et seul héritier (p. 37)

• **Vadina Berghilt**, 59 ans. La femme du vieux comte est une personnalité éclairée. C'est elle qui réussi à convaincre Thorven d'envoyer leur fils unique étudier sur le continent. Sous sa discrète influence, le comté de Norge s'est assagi pour devenir un modèle de stabilité en Scandie.

• **Eleana Berghlilt**, 25 ans. Fille du comte et sœur de Gaalt. Eleana est véritablement fascinée par la culture lapone. Elle n'a de cesse d'influencer son père pour qu'il développe de vrais échanges pacifiques avec le peuple du froid.

Ressources : exploitation minière et forestière, pêche et piraterie, peu d'artisanat et agriculture à peine autosubsistante, échanges commerciaux avec le Finnermark.

Influence politique : faible à modérée. Malgré le statut de "capitale du royaume" de la ville de Stanger, les rapports sont froids et distants avec les autres comtés.

Importance militaire : modérée.

Intrigues : Gaalt est l'unique héritier (mâle) de la dynastie Berghilt. L'autorité de la lignée des comtes de Norge n'est pas vraiment con-



testée même si le clan des Trondheimer (serviteurs de Nidaros) cherche à gagner de l'influence à son détriment.

Atmosphère : Contrée rurale essentiellement côtière, ses activités sont centrées sur la pêche et… la piraterie. Sous l'influence de Vadina, ces dernières activités tendent à se faire plus rare (à l'échelle scandine, ce qui, dans l'absolu, est tout relatif !)

Le Comté de Sweden

Population : 250.000 Scandins

Capitale : Skholm (12.000 habitants)

Dirigeant : Leif Valkhem

Géographie : comprenant la majeure partie de l'ancienne Suède, le sud est fortement développé ; les cultures le disputant aux marais et aux lacs. Les flancs du Jotunheim sont densément boisés. Le nord du comté est un désert blanc et glacé que seuls les Lapons semblent pouvoir dompter.

Bourgs et cités : Gotborg (9.000 habitants, comptoir de la Guilde de la Baltik), Kamar (2.000 habitants), Norrk (1.500 habitants), Falun (1.000 habitants), Malborg (1.000 habitants)

Clans dominants (mineurs entre parenthèses) : Ostersunders, Varbergers (Jotunheimers, Lapons, Storjonners, Uddevallars, Umears)

Personnalités :

- **Leif Valkhem**, 59 ans. Comte de Sweden. En dépit de son arrogance et de ses ambitions territoriales, Valkhem doit lutter jour et nuit pour conserver son autorité sur le comté.

- **Borod de Norrk**, 47 ans. Thane de Norrk et Usurpateur du Trône de Glace. Voir p. 36.

- **Vodrik de Havno**, 38 ans. Thane ambitieux mais cultivé, Vodrik est moins puissant et "démonstratif" que Borod de Norrk. Rusé, il construit patiemment son influence au sein du comté.

- **Solmer Holk**, 50 ans. Riche bourgeois de Skholm, bien introduit auprès de la noblesse dont il est l'un des principaux bailleur de fonds, Solmer est un agent des serviteurs de Nidaros. Il a bâti une part importante de sa fortune sur un juteux trafic d'esclave avec la Granbretanne (bien avant l'invasion).

- **Soren Kergaart**, 70 ans. Ce vieux scalde est un philosophe respecté qui a enseigné à l'université de Köln, ce qui est plutôt rare dans le pays ! S'il a finalement décidé de revenir finir ses jours dans sa ville de Kamar, il a néanmoins gardé de nombreux amis en Germanie.

- **Ynessa**, 34 ans. Favorite de Leif depuis plus d'une année, Ynessa est aussi un agent du propre frère du comte. Envoyée pour assassiner Valkhem, elle est secrètement amoureuse de lui et n'a jamais réussi à remplir sa mission…

Ressources : industrie importante, exploitation lacustre et forestière, agriculture, piraterie, commerce avec la Germanie et la Moscovie.

Influence politique : forte. Attitude belliqueuse avec l'ensemble des autres comtés, litiges avec le comté du Denmark concernant les zones de pêche, désaccords frontaliers avec le comté du Finnermark.

Importance militaire : puissante.

Intrigues : Le frère de Leif, Svan, est un renégat exilé sur 'Sland. Mais le plus sérieux ennemi du comte de Skholm demeure le puissant thane Borod de Norrk. Ce dernier s'alliera avec l'envahisseur pour usurper non seulement le trône du comté mais celui de toute la Scandie.

A cela s'ajoute plusieurs cousins éloignés modérément ambitieux qui peuvent contester ou entraver l'autorité du comte. Les troubles civils provoqués par la rivalité entre les deux clans dominants sont en augmentation.

Atmosphère : Comté le plus peuplé, les habitants de Sweden se considèrent souvent (à tord ou à raison) comme les plus sophistiqués des Scandins. Il est vrai que le sud du pays est abondamment cultivé et que les villes y sont plus nombreuses qu'ailleurs en Scandie.

Après l'Invasion

L'administration scandine a toujours été réduite à sa plus simple expression, ce qui n'est pas sans contrarier le gouverneur granbreton, Lord Varen Drosek du Chien. En effet, la difficulté principale est de maintenir une correspondance régulière entre toutes les garnisons dispersées dans la vaste Scandie. Les ornithoptères étant la plupart du temps cloués au sols à cause des conditions climatiques, l'ordre du Lièvre est très largement mis à contribution. C'est donc très naturellement que cet ordre s'impose comme indispensable au gouverneur, et que son connétable, Lady Zelya, occupe la place de premier conseiller auprès de Drosek.

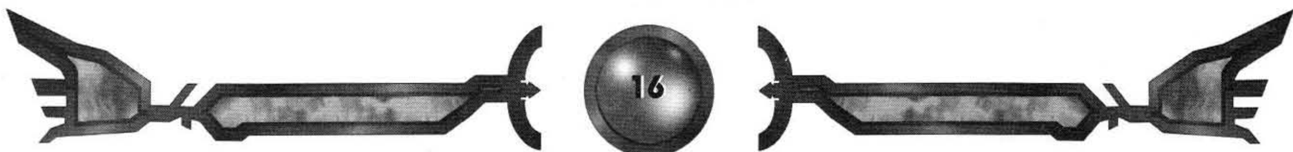
Organisation Sociale

Description Physique

De longue mémoire, les Scandins ont toujours été grands et puissamment bâtis. Leurs yeux sont clairs, le vert étant beaucoup plus rare que le bleu qui se décline en des dizaines de nuances. Les cheveux blonds sont communs, ainsi que les roux. La peau fragile des Scandins est rosie par le froid et les intempéries. Ils ont souvent le visage buriné par les éléments hostiles.

Les vêtements de la caste rurale sont lourds et principalement composés de fourrures et de peaux animales. Les cuirs de renne, phoque et loup sont les plus courants. Les citadins préfèrent des textures plus délicates, comme le lin, le coton ou la soie pour les mieux nantis. Mais ces vêtements protègent considérablement moins bien des rigueurs de l'hiver, aussi de longs manteaux de fourrure complètent les tenues.

Les femmes affectionnent les lourds bracelets et les colliers de bronze ou d'or finement ciselés, ainsi que les broches et les boucles d'oreilles. Leurs coiffures sont complexes et sophistiquées. Les hommes ne portent que peu de bijoux. La barbe et les tatouages sont les seuls sujets de coquetterie masculins. Seuls les nobles, les citadins, et les intellectuels dédaignent parfois la barbe. En règle générale, son port fait partie des bonnes manières.





Culture

Les Scandins sont les héritiers d'une longue tradition orale, rendant désuète toute forme d'écriture, seulement pratiquée par les intellectuels et les citadins qui en ont besoin. L'immense majorité des scandins est donc illettrée. Par contre, ce peuple est ouvert aux formes artistiques orales comme la poésie, les chants, ou les contes. Les scaldes sont des bardes itinérants aux impressionnants talents oratoires. Bon nombre font fortune dans les cités plutôt qu'à la campagne.

Les lignées scandines sont exclusivement patriarcales mais il n'existe plus de discrimination sexiste à partir du moment où une femme est capable de se servir d'une arme et de tenir tête à son homme. En ville, où elle occupe une position sociale centrale, la femme peut sans peine accumuler autorité, richesse et avantages.

Enfin, les Scandins ne sont pas maîtres des techniques de soufflage de verre, aussi leurs vitres sont épaisses, irrégulières et partiellement opaques. La plupart du temps, des toiles de peau légèrement translucides remplacent le verre des fenêtres. Les fioles, fiasques et autres récipients ne sont jamais en verre, au profit du bois et de la terre cuite. L'argenterie et la porcelaine ne sont courants que chez les citadins aisés, qui ont plus facilement accès à ces produits d'importation.

La Scandie Rurale

Les Scandins ruraux sont sédentaires, habitant des fermes de petite ou moyenne importance. L'artisanat est extrêmement développé, mais les forgerons sont à la fois les plus rares et les plus appréciés. Il y a, au plus, un forgeron par clan, qui entretient un apprenti devant le

Les plus Grands Clans Scandins

Il y a plusieurs grandes tribus scandines. Elles reconnaissent parfois l'autorité des thanes qui les administrent au profit des comtes scandins, sur les territoires desquels elles sont établies. Les personnages scandins peuvent choisir leur clan d'origine sans restriction, à l'exception des Trondheimers (foncièrement amoraux) et des Lapons (à la place de la profession Mutant Primitif). La liste qui suit n'est bien sûr pas exhaustive.

- **Les Varbergers :** ils regroupent le plus important nombre de clans et vivent dans la moitié sud du comté de Sweden. Les hommes sont issus de longues lignées de pirates. Ils disposent de quelques Serpents des Glaces qui se replient dans les gigantesques lacs formant les mers intérieures lorsqu'ils ne participent pas aux pillages. Les fermiers varbergers produisent plus de la moitié des céréales et grains vendus en Scandie. Ils ont d'étroites relations avec les Germains et leurs marchands. Ce qu'ils n'obtiennent pas par la piraterie, ils peuvent l'obtenir par le commerce.

- **Les Ostersunders :** ils sont une sous-branche familiale des Varbergers. Ils se sont retirés vers la limite de la zone polaire suite à des différends avec leurs cousins plus nombreux. Les batailles entre les deux tribus sont fréquentes. Les Ostersunders compensent leur nombre réduit par une proportion de berserkers supérieure à la normale. Le statu quo politique entre les deux tribus n'a jamais été brisé.

- **Les Finners :** Formés de clans très martiaux (vénérant essentiellement Ulvaar, le premier des dieux), ils contrôlent la zone tampon entre la Scandie et la Moscovie. Ils sont dressés en rempart contre toute invasion depuis des temps immémoriaux. Traditionnellement, les forgerons finners sont les plus réputés. La légendaire lame du Roi Harald l'Impitoyable a été forgée par l'un d'eux et lui même naquit dans ce clan, lui conférant une place de choix dans son royaume. La subsistance des Finners dépend essentiellement des fermiers Vaas qu'ils protègent. Bon nombre de berserkers viennent de ces régions.

- **Les Vaas :** ce sont les principaux exploitants agricoles du Finnermark. Militairement, ils dépendent entièrement des Finners qui les protègent. Ils vénèrent activement la déesse de la fertilité, Agnata, et sont les seuls Scandins modernes à avoir créé des églises et des chapelles en bois.

- **Les Jotunheimers :** ils vivent traditionnellement dans la grande chaîne montagneuse qui se fond aux confins des territoires des Lapons. Ils mènent une existence rude et difficile et vivent dans la hantise des tremblements de terre. Ils rendent occasionnellement hommage au Trembleur de Terre afin qu'il les épargne. Son culte est interdit, mais certains fanatiques vont jusqu'à lui offrir des sacrifices humains. Il est activement pratiqué par la poignée de clans de Géants de la Montagne qui ont élu domicile dans le Jotunheim et qui entretiennent de très rares relations avec ces Scandins.

- **Les Storjonners :** ils ne sont mentionnés que parce que ce sont les seuls à avoir développé des tactiques de combat montés sur des rennes. Ils sont de faible importance et leur influence politique est nulle. Par contre, leur "cavalerie" mercenaire est bien considérée par les Finners qui les emploient contre les ennemis moscoviens. Ils sont toujours loyaux au roi, quel qu'il soit. Cependant, ils abandonneront très vite le camp de l'usurpateur au profit de Gaalt, lors de la guerre civile, ce dernier semblant avoir l'aval des Solitaires.

- **Les Trondheimers :** ils forment officiellement une tribu constituée de quelques clans à peine dont la hiérarchie forme le culte de Nidaros. Ils vénèrent activement Loki, le dieu Génie du Feu et du Désordre. Leurs sorciers prétendent connaître les Secrets du Feu (?), ce qui leur permet de tenir en respect les autres tribus. Bon nombre de savants viennent de ces tribus et voyagent à travers toute la Scandie sous de fausses identités. Certaines tribus, comme les Finners, les éliminent dès identification. Les Trondheimers pratiquent des sacrifices humains dans de grands puits enflammés. Ils s'assemblent sournoisement, dans toute la Scandie, en communautés armées de taille menaçante. A long terme, leur intention est de prendre par les armes le contrôle du royaume.



remplacer à sa retraite. Les secrets de la forge sont jalousement gardés, et il existe des rumeurs concernant des forgerons - les Finners en font partie - capables de travailler des aciers d'une qualité exceptionnelle (pour simuler ce fait, vous pouvez utiliser les règles présentées dans l'***Atlas Germanique*** p. 103).

Habitations

Les habitations des villages sont faites de solides rondins de bois, mais toutes les structures fondamentales (fondations, murets, cheminées) sont en pierres. Seuls les membres les plus importants du clan vivent dans des demeures entièrement bâties en pierre.

Us et Coutumes

Traditionnellement, les adolescents sont introduits dans le monde adulte dès 14 ans. Ils ont dès lors le droit de porter les bracelets de force, une arme, de prendre une épouse et des esclaves, et de fonder une famille. Les jeunes filles peuvent être données en mariage dès leur douzième anniversaire. Elles peuvent cependant refuser le mariage si le conjoint ne leur convient pas. Habituellement, les liens entre les futurs époux se tissent dès l'enfance.

L'esclavage est une coutume courante. Les guerriers ramènent de leurs raids des esclaves féminins, aussi chacun d'eux en possède généralement trois ou quatre. Les devoirs d'une esclave sont simples : servir le maître, et forniquer avec lui, ses fils ou ses amis à chaque fois qu'elle est sollicitée. Les esclaves se soumettent de bonne grâce, car elles sont généralement bien traitées. De plus, elles reçoivent toujours des présents lorsque le maître revient d'un pillage, au même titre que les femmes libres ou mariées.

Aux yeux des Européens, les Scandins pratiquent la fornication sans aucune pudeur. Ce libéralisme sexuel a largement contribué à la réputation barbare de ce peuple, bien qu'il soit en vérité assez nuancé. Si les esclaves sont mises à contribution à n'importe quelle occasion, les femmes libres choisissent leurs partenaires. Un homme cherchant à les forcer se fait rapidement égorger par ses propres compagnons de beuverie.

Enfin, certains Scandins sont entraînés pour devenir des "fous de guerre", les fameux berserkers. Ils sont sélectionnés vers 12 ans, en raison de leur agressivité naturelle et de leur puissance physique. Les recruteurs refusent de prospecter les villes, estimant que les citadins sont trop amollis par leur vie facile pour produire de véritables guerriers (reportez-vous à la section Sectes Présentes).

Les soirées d'hiver se terminent régulièrement en rixes concluant les beuveries destinées à réchauffer le sang. Les vertus thérapeutiques de l'alcool et de la bagarre sont légendaires.

La Loi des Hommes

Malgré cette approche brutale de la vie, la loi est loin d'être laxiste. Le vol, le mensonge et l'assassinat sont sévèrement punis (les peines étant respectivement l'amputation de la main droite, celle de la langue, et la mort par décollation).

Il est à noter que ces trois notions diffèrent un peu de celles des européens : le pillage et les prises de guerre ne sont pas du vol ; l'embellissement des histoires ou le marchandage ne sont pas des mensonges ; enfin, les morts survenant au cours des duels et des combats ne sont pas des meurtres. D'autres peines comme l'exil, des amendes ou des travaux d'intérêt public peuvent être infligées aux crimes de moin-

Concours !

Les scandins forment un peuple avide de concours et de compétitions en tout genres. Quelle que soit la discipline et la réputation de l'adversaire, ils résistent rarement à la tentation de se mesurer avec lui. Dans tous les domaines de la vie campagnarde (et même citadine) chaque village dispose de son champion dont le titre est régulièrement remis en jeu. C'est alors le prétexte à de nombreuses réjouissances ! Voici une brève (et non exhaustive) présentation des types de compétitions les plus en vues :

- **Les traditionnels bras-de-fer et autres concours de lutte sont toujours très populaires.**
- **Les non moins traditionnels concours d'ingestion de nourriture ou de beuveries sont inévitables lors des fêtes (reportez-vous à l'*Atlas Germanique* pp. 105-107).**
- **Les bûcherons organisent régulièrement des épreuves de force (débiter le plus rapidement possible un tronc de diamètre donné) ou d'habileté (sculpture sur tronc).**
- **Les scaldes rivalisent parfois en concours de chants ou de déclamations. Les joutes oratoires d'Oslow, qui se tiennent tous les trois ans sont ainsi fort réputées.**
- **Les combats de chiens et de sangliers blancs (voir l'*Atlas Germanique* p. 14) sont régulièrement organisés dans chaque bourg du pays.**
- **les citadins affectionnent plutôt les combats de coqs. Les arrière-cours d'auberges retentissent tous les soirs des cris des animaux et de la fureur des parieurs. Une véritable économie parallèle s'est mise en place dont profitent avant tout les éleveurs et les bookmakers.**
- **les pirates ne sont pas en reste, eux qui inventent sans cesse des compétitions toutes aussi mortelles les unes que les autres ! La dernière en date est appelée "combat du requin". Cela consiste à opposer à la lueur des torches, dans l'eau du port (plus rarement en pleine mer !), deux adversaires désarmés dans un périmètre délimité par des barques sur lesquelles prennent place les spectateurs. Malheur à celui qui ne sait pas nager !**
- **Enfin, et non des moindres, le lancer de la pierre de Spunnen est le véritable sport national !**

dre importance, mais elles découlent d'une vision de l'ordre moins manichéenne, plus propre aux citadins.

Alimentation en Milieu Rural

Les adultes chassent généralement les rennes. Les chasseurs professionnels tuent les loups, les ours, les sangliers blancs ou les dangereux serpents des neiges. En période de disette, ils participent aux chasses traditionnelles aux côtés des autres hommes du clan. Les femmes et les adolescents s'occupent de la difficile culture de la terre. Ils se servent de rennes pour tirer socs et charrues. Les jeunes enfants sont assignés à la corvée de cueillette et au piégeage des lièvres des neiges.

La viande de renne est la plus appréciée. Le phoque est également chassé (dans les régions les plus nordiques) pour sa viande et sa fourrure, mais surtout pour sa graisse qui est exportée vers toutes les régions de Scandie. Celle-ci est à la base de toutes les cuissons.

La Pierre de Spunnen

Spunnen est un petit village perdu au fin fond du Jotunheim. La légende raconte qu'un héros scandin du nom d'Ermud-le-Fort parvint à terrasser un géant des montagnes qui terrorisait le village en lui lançant une énorme pierre au visage !

Quelle que soit la véracité de cette légende, le mythe est encore vivace ! Il n'existe pas un seul village en Scandie qui ne dispose pas de sa "pierre de Spunnen".

Une pierre "officielle" doit être entièrement en granit, peser 97,5 kg et, bien sûr, venir de Spunnen. Le village s'est maintenant spécialisé dans la fabrication de ces pierres qui coûtent une petite fortune.

Règles du lancer de la pierre de Spunnen :

Le lanceur doit se tenir dans un rond de sciure de 70 cm de diamètre, il doit saisir la pierre à deux mains et l'envoyer le plus loin possible...

En pratique, le poids de la pierre est tel que seul un personnage ayant plus de 14 en FOR peut tenter l'expérience.

Le record absolu est toujours détenu par Vakdar-le-Roc (FOR 20) avec 6,47m

Détermination de la distance de jet :

La force physique du lanceur est primordiale mais la façon de lancer et la chance influencent énormément sur la distance atteinte. La formule suivante permet de déterminer à quelle distance est lancée la pierre de Spunnen :

(((FOR - 14) D2) x 50 cm) + 1D100 cm

Le "D2" peut être simulé par n'importe quel autre dè (chiffres pairs = 1, impairs = 2).

Exemple :

Rolof-le-Dur (FOR 17 = 3D2) et Barveld-Casse-Mains (FOR 18 = 4D2) lancent la pierre à tour de rôle.

Rolof = 3D2 x 50 cm + 1D100 cm

Le joueur lance les dés et obtient 2, 2 et 1 pour un total de 5.

Le D100 donne 55.

Rolof lance donc la pierre a (5 x 50) + 55 = 305 cm

Barveld = 4D2 x 50 cm + 1D100 cm

Le joueur lance les dés et obtient 1, 1, 1 et 2 pour un total de 5 également !

Le D100 donne 38.

Barveld lance donc la pierre a (5 x 50) + 18 = 288 cm

Rolof gagne !



"HMMMMMPPPPFFFFffffffffffff ! ! !"

Théo Schreiber, érudit et aventurier sweisser en voyage en Scandie, s'essayant vainement au lancer de la pierre de Spunnen.

Mutants et Originaux

Grâce aux puissants vents qui battent les campagnes et nettoient les poches irradiées, il y a assez peu de mutants (couramment appelés "originaux" par la population) et les mutations sont rarement spectaculaires. Il s'agit la plupart du temps de malformations bénignes (ou des mutations comme coloration, adaptation au froid ou gigantisme). Celles-ci ne sont nullement discriminatoires à moins qu'elles n'handicapent le mutant socialement ou dans le maniement des armes. Les rares originaux sont bien intégrés, mais on évite de leur donner des filles afin de préserver la pureté de la race. Il y a cependant eu de nombreuses et illustres exceptions au cours de l'histoire du pays - comme la lignée dont descend Körn Tête de Loup (voir *L'Ile Brisée* p. 42) qui s'est imposé comme roi provincial d'Eire.

La Scandie Urbaine

L'ambiance des rares cités de Scandie est bien différente des campagnes. Le petit peuple est souvent exploité et sous l'emprise sociale de la noblesse et de la bourgeoisie. Les nobles et riches bourgeois citadins sont les descendants d'une population décadente qui n'a jamais cessé de décliner. Les citadins vivent dans des maisons composites de bois, de pierre, de briques, de torchis et de plâtre. Ils attachent une grande importance à l'apparence de leur demeure, et plusieurs étages sont un signe de réussite sociale.

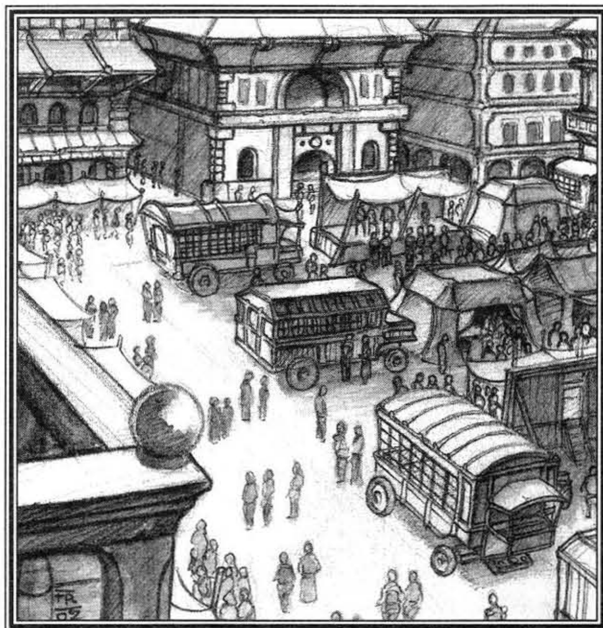
Mode de Vie

Beaucoup de riches citadins se prétendent cultivés, mais peu sont véritablement lettrés, érudits ou savants. Leurs occupations favorites sont très aristocratiques : banquets, bals, conférences, commérages, complots, séduction, adultère, etc.

Ruraux et citadins n'ont pas les mêmes à priori en ce qui concerne le savoir technologique. Dans les villes, la sorcellerie peut au contraire être source d'avantage social.

Esclavage en Milieu Urbain

L'esclavage et la servitude sont aussi répandus l'un que l'autre, bien que les maîtres des villes soient plus cruels et exigeants que ceux des campagnes. Les fautes sont châtiées avec sévérité, et très rarement pardonnées. Pour satisfaire la demande croissante des citadins, des marchés aux esclaves se dressent dans la plupart des grandes villes, avec des "produits" venant parfois des royaumes du sud. La possession d'un esclave ou d'un serviteur est un signe extérieur de richesse que peu de citadins peuvent se permettre. A moins d'être particulièrement aisés, ils possèdent rarement plus d'un esclave ou serviteur à leur service. Les aristocrates affectionnent les spectacles érotiques qui sont depuis quelques années à la mode, et il arrive qu'ils atteignent de tels



Le dernier Voyage du Guerrier

"Les funérailles revêtent toujours un caractère exceptionnel. La sépulture du guerrier dépend de son statut. Il peut s'agir d'une simple tombe, d'un tumulus, d'un bûcher, ou d'un drakkar pour les chefs et les grands guerriers. La nuit venue, le corps est paré des bijoux et des richesses lui ayant appartenu, et ses meilleures armes sont placées dans ses mains, car aucun guerrier ne saurait entrer dans la Salle de Banquet des Dieux sans ses armes favorites. Puis deux officiants abattent sa monture et ses chiens de guerre, afin qu'il voyage facilement dans l'au-delà. Enfin, la maîtresse de cérémonie (une vieille femme incarnant l'Ange de la Mort) demande qui, parmi les femmes du village, désire accompagner le guerrier chez les dieux. Généralement, c'est l'esclave favorite du guerrier qui se manifeste (si personne n'accepte d'accompagner le guerrier, les funérailles deviennent tristes et aucune fête n'est organisée). Durant toute la nuit, la volontaire s'enivre et va de maison en maison s'accoupler avec les guerriers qui la chargent de transmettre leur éternelle amitié au défunt. Ceci terminé, elle rejoint la sépulture du guerrier, avec une expression de sérénité sur le visage. Les deux officiants la garrottent alors, tandis que l'Ange Noir la poignarde prestement afin qu'elle ne souffre pas. Puis le trou est bouché, le cairn fermé, le bûcher allumé ou le drakkar en flammes poussé vers les eaux glacées de la mer."

Extraits du récit de Théo Schreiber,
érudit et aventurier sweisser en voyage en Scandie

sommets dans la brutalité et le mauvais goût que les Seigneurs Ténébreux de Granbretanne ne les renieraient certainement pas.

Intrigues et Politique Citadine

La réussite sociale est le moteur principal des motivations des citadins. L'accumulation du pouvoir, des richesses et des faveurs fait l'objet de stratégies longues et sinueuses. Les discussions politiques sont souvent véhémentes, chacun ayant son opinion sur le meilleur candidat au trône. En fait, rares sont les aristocrates et les bourgeois qui ne soient pas engagés, investissant des fortunes dans des complots permettant d'éliminer ou d'éloigner les concurrents du Trône de Glace. Bien sûr, si leur poulain venait à l'emporter, ces bienfaiteurs recevraient en récompense richesses et position sociale… De fait, la bourgeoisie, l'aristocratie, et la noblesse sont politiquement divisées, et entretiennent des relations très peu cordiales. Empoisonnements, assassinats, et diffamations sont leurs armes favorites

Langages Pratiqués

La Langue Commune est reconnue officiellement comme étant la langue maternelle des Scandins. Le scandin en tant que langue nationale n'est pratiquée que par les citadins du pays. Linguistiquement, le scandin est à rapprocher du germain. Ces deux langues cousines ont renoué entre elles avec l'implantation de marchands germains dans le Denmark et les terres australes de Sweden. Grâce à cette similitude, un Scandin peut se faire comprendre d'un Germain avec la moitié de son score de compétence en langue nationale, et réciproquement.

Relations avec les Etrangers

Une forme de commerce est entretenue avec les Germains, et des accords bilatéraux ont été passés avec la guilde de la Baltik. Les Moscoviens ont toujours été considérés comme des envahisseurs, et les Scandins dépensent beaucoup d'énergie pour les contenir sur la frontière orientale. La Granbretanne est l'ennemie de toujours, car il a toujours existé une rivalité expansionniste entre les deux nations ; mais la Scandie ne s'est jamais remise de la chute de son empire tandis que la Granbretanne a longtemps laissé mûrir sa puissance jusqu'au résultat que l'on connaît. La Scandie a été une des premières nations à avoir été écrasée par le Ténébreux Empire.

Les Scandins entretiennent une longue tradition de piraterie. Toutes les côtes nordiques de l'Europe ont été soumises au pillage scandin. Même l'Espanya a eu à se plaindre de leurs pirates avant que la Granbretanne ne les muselle. En règle générale, les pirates sont mis à mort à la première occasion, même par les alliés germains.

Créer un Aventurier Scandin

Toutes les règles de création de personnage s'appliquent normalement. Si le maître de jeu le désire, il peut autoriser le joueur à personnaliser son aventurier en lançant 1d8 au lieu de 1d6 (consultez la rubrique *Aventuriers Personnalisés* des règles de base de ***Hawkmoon NE***), en tenant compte des résultats suivants. Il peut également l'autoriser à choisir un groupe de compétences qui l'intéresse.

Exemples de Noms Scandins

Noms masculins : Akmar, Almo, Anders, Ankker, Arvid, Bjorn, Brolag, Einar, Enrik, Erik, Eskill, Hennik, Jergen, Knut, Laars, Olav, Peder, Ranne, Snorre, Torger.

Noms féminins : Alva, Anna, Benta, Drina, Firne, Girid, Grette, Hedda, Karine, Lilje, Linne, Marit, Marjane, Otta, Perna, Trine, Ulla, Ulrika, Vilda, Ylva.

Patronymes : La plupart des habitants des campagnes portent simplement le nom de leur père suivi de "sen" ou "son" (fils de), par exemple Knud fils d'Espen s'appellera Knud Espenson. Les citadins portent plus volontiers un vrai patronyme. Quelques exemples : Bakken, Dalen, Eldal, Fisker, Jeldas, Kevik, Nordin, Rastad, Sterner, Zoder.

Note sur les noms finners et lapons : Les Finners portent souvent des noms différents de leurs compatriotes de l'ouest. Exemples : Ari, Hannu, Jari, Kimmo, Matti, Narku, Paavo, Timo, Satu, Teppo pour les hommes et Anita, Elina, Henna, Kersi, Liisa, Minna, Riika, Saija, Tanja, Tiia pour les femmes.

Un observateur attentif décèlera la similitude entre ces noms et les noms lapons, inexplicablement très proches…

7. Vous êtes issu de la Scandie rurale. Votre mode de vie est débridé, extrême. Votre clan s'adonne parfois au pillage et à la piraterie. Ajoutez 20 pour-cent en Artisanat (Equilibre), un autre Artisanat (au choix), Bagarre, Esquive, Evaluer, Grimper, Lancer, Lutte, Natation, Navigation, Orientation, Sauter, et dans une compétence d'armes.

8. En tant que citadin, vous êtes cruel, sophistiqué et amoral. La seule chose qui importe est votre ascension sociale. Etre ou paraître, vous avez choisi le plus facile. Rajoutez 20 pour-cent en Art (Intrigues, ou Mondanités), dans un autre Art (au choix), Baratin, Chercher, Déguisement, Eloquence, Evaluer, Langue Maternelle, Marchander, Sagacité, Sentir/Goûter et dans une compétence d'armes.

Organisation Militaire

Il n'existe aucune armée régulière en Scandie, sauf peut-être celle mise en place par l'éventuel souverain, ou les troupes personnelles des comtes. En effet, le rassemblement des guerriers de plusieurs clans est un événement très rare.

Même si un thane ou un comte parvient à accomplir ce tour de force, les efforts pour maintenir un semblant d'ordre et de discipline parmi les troupes étant inhumains, la horde barbare se disloquera au mieux au bout de quelques mois.

En cas de conflit avec un autre clan ou une autre nation, chaque tribu apporte sa contribution en féroces guerriers. Ceux-ci ont généralement tendance à se jeter dans la bataille, en prenant à peine le temps de recommander leurs âmes aux dieux.

Les grands guerriers se distinguent toujours lors d'exploits personnels et tous tiennent le compte des ennemis tués.

Les berserkers sont de tous les combats, et toujours en première ligne. Ce sont les meilleurs guerriers de Scandie, et nombreux sont ceux qui les voient comme les dignes réincarnations de héros divins !

Les berserkers ont souvent le regard noir, et sont prompts à s'énerver. Les plus sages préfèrent les éviter, les plus stupides insistent pour leur rendre des comptes. Ils sont accompagnés par des loups presque sauvages, qui les protègent pendant les quelques instants de faiblesse qui précèdent leur transe de berserkers.

Les armes traditionnelles des Scandins sont la hachette, la hache d'armes, le poignard, un bouclier (Petit ou Entier) et l'arc de chasse. Les armures de cuir (recouvertes d'épaisses fourrures en hiver) sont les plus courantes.

Les armures de plaques sont dédaignées par les guerriers, car ils pensent que ce sont les armes et l'habileté du combattant qui définissent sa valeur, et pas l'épaisseur d'une carapace de métal. Les cottes de mailles sont néanmoins courantes.

L'encadré "L'Art de la Guerre en Scandie" apporte quelques précisions sur des armes et des armures typiquement scandines.

L'Art de la Guerre en Scandie

Les Scandins sont de redoutables guerriers. Certains d'entre eux se sont spécialisés dans le maniement de la lourde Hache Scandine et autres joyeusetés...

• Hache Scandine

Cette grande hache de combat à deux mains se rapproche de la hache moscovienne, tant par la taille (près de 170 cm) que par l'aspect (double lame). Les principales différences résident dans la forme de la lame (droite) et dans son tranchant (orné de multiples dentelures !). A cause de son poids et de son manque de maniabilité, seuls les plus forts guerriers se hasardent à manipuler la hache scandine !

Base	Dégâts	Mains	PdS	Taille	FOR/DEX	Prix
10	2d8+1	2M	25	longue	14/10	600

• Double-Marteau d'Ulvaar

Encore une arme de guerrier bien charpenté ! Toutefois, ce dernier se doit aussi d'être habile car cette arme particulière se présente comme une longue hampe munie à ses deux extrémités d'une masse de métal généralement ornée de motifs sanglants. Cette particularité permet à son utilisateur de contre-attaquer à chaque parade critique qu'il aura réalisé (comme s'il avait deux armes en main).

Base	Dégâts	Mains	PdS	Taille	FOR/DEX	Prix
05	1d8+2	2M	20	longue	13/13	450

• Lame de Benner

Portant le nom du dieu de la ruse (voir page 25), cette fine lame ressemble à une mince épée courte. Particulièrement effilée, cette arme est redoutable entre les mains de qui sait s'en servir. Elle offre l'avantage de tripler les dégâts en cas de critique.

Base	Dégâts	Mains	PdS	Taille	FOR/DEX	Prix
10	1d4+1	1M	15	moyenne	5/10	350

• Armure de Fourrure

Cette armure est particulièrement prisée des trappeurs et autres habitants de la Scandie rurale. Constituées de fourrures d'ours assemblées sur une base de cuir de cachalot, ses armures servent aussi bien à protéger du froid que des coups. Que le cuir de cachalot ne trompe pas, cette armure est fortement contre-indiquée pour un marin. En cas de chute dans l'eau, elle devient rapidement aussi lourde qu'un "vrai" ours !

Armure	Abs.	Enc.	TAI	Comp.	Rnds	Prix
De fourrure	2D4	encombrante	+/- 3	50 %	5	200



L'Art de la Navigation en Scandie

Les Scandins sont incontestablement les rois des mers du nord. Leurs talents de navigateurs leurs permettent de commercer (ou pirater) dans presque toutes les mers d'Europe !

Chaque clan ou village côtier dispose de un à trois drakkars selon son opulence, armés par les guerriers du village. Ils partent fréquemment pour de longs mois de pillages, frappant aussi bien les villages de pêcheurs européens que les cités portuaires lorsqu'une éphémère coalition pirate est formée. Des flottes supérieures à quelques navires n'ont que très rarement été observées depuis l'apogée de l'Empire Scandin. Pour quatre drakkars, classiques, on compte à peu près un Serpent des Glaces.

Un navire scandin : le Nörboat

Il s'agit d'une grande barque pontée et munie d'un mât à voile carrée. Petit frère du drakkar, ce navire solide est conçu pour le petit commerce et la chasse à la baleine. Des petites flottilles d'une douzaine de bateaux sont généralement nécessaires pour chasser ces grand mammifères marins et permettre leur dépècement en pleine mer.

Les Nörboat sont relativement rapides et représentent les navires parfait pour la contrebande à laquelle se livrent les Scandins durant l'occupation granbretonne. Comme pour les drakkars, le fond plat des Nörboat permet de remonter les rivières peu profondes et de commercer facilement avec les villages côtiers.

Type de Coque : Navire Marchand
Longueur : 25 m
Capacité : 30 tonnes
Tirant d'eau : 1 m
Equipage : 20 marins et harponneurs
Largeur : 5 m
Franc bord : 1 m
Armes : néant
Autonomie : 3 mois

Un navire scandin : le Drakkar

Les drakkars sont de grandes barques pontées munies d'un mât à voile carrée. Ils sont solides et tiennent bien la mer, permettant de sillonner les mers brumeuses du Nord. Les drakkars possèdent des avirons utilisés pour l'accostage ou les manœuvres difficiles. L'absence de quille permet à ces navires de s'échouer sur toutes les côtes, facilitant les raids et les pillages surprises.

Type de Coque : Navire de Guerre
Longueur : 30 m
Capacité : 20 tonnes
Tirant d'eau : 1 m
Equipage : jusqu'à 80 combattants, marins, et rameurs
Largeur : 6 m
Franc bord : 1 m
Armes : néant
Autonomie : 3 mois

Un navire scandin : le Serpent des Glaces

C'est l'un des navires les plus originaux d'Europe. Il se compose pour l'essentiel d'une longue coque ornée d'une haute figure de proue, généralement un serpent de mer grimaçant. Un mât central avec une unique grande voile carrée propulse le navire.

Par temps calme, l'équipage prend la relève avec les rames. Il est constitué à la fois de marins, de rameurs et de guerriers. Ces navires sont en fait des trimarans, mais les deux coques latérales ne sont pas utilisées pour la navigation. Elles sont généralement remontées et fixées verticalement le long de la coque. Ces coques sont en fait des skis taillés dans le tronc d'un chêne et doublés de plaques d'acier poli. La coque centrale est dotée d'une arête d'acier. Cet ensemble permet au navire de glisser sur la banquise à grande vitesse, uniquement propulsé par sa voile. Les trois coques sont profilées de manière à ce qu'une fois prises dans les glaces, la pression élève le navire au lieu de le broyer.

Type de Coque : Navire de Guerre
Longueur : 40 m
Capacité : 20 tonnes
Tirant d'eau : 1 m
Equipage : jusqu'à 200 combattants, marins, et rameurs
Largeur : 6 m
Franc bord : 1 m
Armes : néant
Autonomie : 1 mois





Sectes Présentes

Les Berserkers

Les berserkers forment une confrérie au statut très particulier en Scandie. Ils sont vénéré comme des héros, tandis que l'Europe entière les considère comme des barbares brutaux et assoiffés de sang.

En fait, les berserkers ont été créés dans le but unique de protéger et de servir la Maison de Scandie, actuellement décapitée.

Le recrutement pour rejoindre cette confrérie se fait dans les villages ou les cités. Ce sont les jeunes enfants avec une force et une taille supérieures à la normale qui sont choisis, remplissant ainsi d'orgueil et de fierté leurs parents. Pendant les années qui suivent, les jeunes recrues s'entraînent durement au métier des armes, au sein d'arènes secrètes. Ils absorbent des doses de plus en plus importantes de la drogue qui altère leur organisme et fait d'eux de véritables berserkers. Finalement,

La Drogue des Berserkers

Cette drogue est produite à partir d'un lichen ("l'herbe qui rend fou") ne poussant qu'en Scandie. Sa principale propriété est d'aliéner celui qui l'absorbe, le faisant mourir dans d'atroces souffrances. Les savants scandins ont néanmoins réussi à isoler le principe actif du produit et à atténuer les effets néfastes. Un homme accoutumé, par des doses de teneur croissante, peut par simple concentration déclencher les effets de la drogue. Une fois ces effets apparus, il lui est impossible de revenir à son état normal avant qu'ils ne se dissipent d'eux-mêmes. Sa chance de déclencher leur manifestation est égale à sa compétence Furie Guerrière (voir plus bas).

Les avantages de cette drogue sont proportionnels aux risques encourus. La FOR et la CON du berserker augmentent de 3D6, et il devient insensible à la douleur, pour une durée égale à sa nouvelle CON en rounds.

Le Secret Technologique permettant la réalisation de la Drogue des Berserkers est de COMP 6 à réaliser. Discipline : Alchimie. Pré-requis : Drogues Stimulantes, Poison. La drogue revêt la plupart du temps l'aspect d'un liquide à boire.

Récemment les savant-sorciers granbretons ont réussi à mettre au point un virus détruisant les muscles de tout utilisateur régulier de cette drogue.

Une Nouvelle Compétence : Furie Guerrière

Chance de Base : 00 %

Groupe de Compétences : spécial. Les poisons, maladies, ou potions affectant les compétences diminuent le score de Furie Guerrière. En revanche, seules les potions à base de "l'herbe qui rend fou" peuvent temporairement l'augmenter.

Après un effort de concentration d'environ une minute, le berserker rentre dans un état second, ses sens s'exacerbent et des modifications physiologiques s'ensuivent. Il entre dans une rage folle et attaque la ou les personnes lui faisant face, frappant deux fois par round et ne parant pas durant l'entière durée des effets de la drogue. Il est néanmoins capable de reconnaître ses alliés et peut les éviter.

La chance de déclencher les effets de la drogue sont égales à 10 % plus 5 % par an au-delà de l'année de recrutement (12 ans). Lorsque Furie Guerrière atteint 100 %, le corps du berserker est totalement saturé de drogues. A ce stade, il existe une chance nette de 10 % pour qu'il se jette sur tout ce qui se présente, alliés comme ennemis, lors de l'utilisation de cette faculté. Cet état terminal - et fatal - se nomme le "Soleil de Sang". Durant celui-ci, la FOR et la CON sont augmentées de 6D6 pour une durée égale à deux fois la nouvelle CON du berserker. Si après ce laps de temps il est encore en vie, il périt dans d'atroces souffrances.

Tout aventurier ne faisant pas parti de la Confrérie des Berserkers et qui boit leur drogue gagne, pour une heure, un score de 25 % en Furie Guerrière ; mais son corps n'étant pas accoutumé, il endure 1D6 points de dégâts lorsque les effets de la Furie Guerrière cessent. Un berserker buvant la drogue augmente également son score de Furie Guerrière de +25 % pour une durée d'une heure, sans endurer de dégâts. Il est fréquent, avant une bataille, que les Sages fassent boire aux berserkers une gorgée de leur drogue…





par un simple effort de concentration, ils arrivent à en déclencher les effets à volonté. Les berserkers sont généralement accompagnés par des loups. Leur raison d'être est de protéger leur maître pendant que celui-ci se concentre et fait appel à son pouvoir. Pendant une minute, le berserker est donc parfaitement vulnérable, mais son loup veillera à le protéger et à combattre à sa place.

Il existe une hiérarchie sommaire chez les berserkers. Les **Chiens de Guerre** commandent une dizaine d'hommes, tandis que les **Chefs de Meute** commandent une dizaine de Chiens de Guerre. Les **Solitaires** ont la responsabilité des trois derniers centres de recrutement de Scandie. Ils représentent la Loi, ainsi que la voix du roi de Scandie. Ils sont habilités à prendre des décisions cruciales, et les comtes prennent toujours soins de les inviter au Conseil des Grands ; néanmoins, les Solitaires répondent rarement à ces invitations. Ces dernières années, tous les prétendants au trône ont sans succès cherché à s'attirer les faveurs des trois Solitaires : Aarus, Lend, et Rastav. Dans la course au trône, l'approbation de ces personnages est essentielle, mais les intéressés semblent ne pas même s'en préoccuper.

La Confrérie des Berserkers a été décrite dans le supplément ***La France*** (pp. 208-210).

Les Dieux de la Force et de la Fertilité

Il s'agit de la seule forme de religion traditionnellement autorisée par les rois scandins. Ces dieux sont réunis en deux couples (Ulvaar et Agnata, Benner et Fryyda) qui protègent le monde des hommes et un bouffon maléfique (Loki) qui tente de le corrompre et de le détruire.

• **Bjarn-Ulvaar** est le Chef du panthéon.

Plus communément appelé "Ulvaar", il incarne la Force des océans et des éléments lorsqu'ils se déchaînent. Sévère et autoritaire, il est représenté sous les traits d'un homme d'âge mûr portant une longue barbe blanche. Sa demeure accueille les âmes des braves, les lâches et les traîtres étant condamnés aux Enfers.

• **Agnata** est la femme d'Ulvaar.

Représentée sous les traits d'une grande et sculpturale jeune femme blonde aux formes généreuses, elle incarne la Fertilité des femmes et de la Terre en général.

• **Benner** est le frère d'Ulvaar.

C'est le dieu de la Ruse et de l'Habileté ; le protecteur des scaldes et des artisans. C'est une divinité joyeuse et frivole. C'est aussi le dieu de la boisson et son nom est souvent évoqué lors des beuveries !

• **Fryyda** est la femme de Benner.

Représentée sous les traits d'une mince femme brune aux longs cheveux, c'est la protectrice du Foyer et de l'Harmonie. Fryyda n'est pas aussi posée qu'on pourrait le croire car pour défendre sa cause, elle peut se transformer en une vierge guerrière que rien n'arrête.

Le dernier des dieux est **Loki le bouffon**. Il représente la Force Maléfique et n'est pas vénéré, sauf par le séditieux ordre de Nidaros.







En tant que Dieu du Désordre et de la Frustration, il a engendré **Hel**, la Déesse des Enfers, et des monstres comme **Fenrir** le loup et **Ioermungandr**, le Trembleur de Terre.

Jurons !

Les scandins sont très portés sur les jurons colorés ! Il est ainsi très fréquent d'entendre jurer au nom de l'un ou l'autre de ces dieux. En voici quelques exemples :

• "Par l'écume d'Ulvaar !" ou "Qu'Ulvaar se mouche !" sont des jurons typiques d'un marin.

• "Par la barbe d'Ulvaar !" et "Pisse de Loki !" correspondent plus à un guerrier.

• "Par les couilles de Benner !" est une exclamation fréquemment entendue lors des beuveries !

• "Par tous les seins d'Agnata !" s'entend lors d'une récolte, pêche, chasse ou pillage extraordinaire.

• "Sainte culotte de Fryyda !" peut s'entendre lorsqu'une femme tient tête à un homme sur n'importe quel sujet !

• Enfin, "Par Loki !" est un juron très commun en Scandie, quelle que soit l'origine ou la classe sociale…

Les Sages

Les Sages forment l'unique caste d'alchimistes scandins, à part celle des Mages du Givre, dont l'existence n'est pas prouvée. Les Sages sont les gardiens du secret de la drogue des berserkers. Ils effectuent les dosages de la drogue et sont responsables de sa production.

Ils sont directement sous les ordres des Solitaires, seule autorité (avec celle du roi) qu'ils reconnaissent. De par leur intelligence et leur tempérament plus posé que celui des berserkers, ils sont souvent employés comme diplomates à chaque fois que la Confrérie des Berserkers doit traiter avec des personnes extérieures.

Les Sages vivent dans les sous-sols des centres de recrutement, travaillant dans les laboratoires pour leur compte personnel ou celui des berserkers. Ils ont une totale liberté dans le choix de leurs occupations personnelles, la plupart cherchant frénétiquement à percer les Secrets du Froid.

L'Ordre de Nidaros

Il s'agit d'un culte scandin proscrit, dont les pratiquants effectuent des sacrifices humains en l'honneur de Loki, le Dieu Génie du Feu et du Désordre. L'ordre de Nidaros a été interdit sous le règne de Gunther l'Obtus, suite à un complot contre l'Empereur. Ses membres ont été pourchassés et massacrés jusqu'au dernier, mais l'ordre connaît mystérieusement des résurgences au fil des siècles. Actuellement, l'ordre s'est spectaculairement restructuré sous la houlette d'un mystérieux grand prêtre venu de Germanie : Yorem von Prak. Von Prak est un disciple du Guide de la Confrérie de la Bête (voir l'***Atlas Germanique***). Les clans les plus barbares de Scandie lui font allégeance, annonçant une nouvelle période de prospérité.

Yorem von Prak s'est secrètement établi dans la forteresse de l'Ile aux Morses (à proximité de Trondheim), dont la tranquillité est garantie par des rumeurs de spectres et de revenants. Un temple a été bâti dans la cité de Trondheim autour de puits enflammées, et des raids sont régulièrement organisés contre les clans voisins pour alimenter les fosses sacrées. Von Prak s'est entouré des plus féroces guerriers issus des clans Trondheimers lui ayant prêté allégeance. Placés sous le commandement de l'ignoble Kôl Vorander, ces hommes, les nidaars, forment une redoutable garde rapprochée. Leur ardeur au combat égale presque celle des berserkers.

Von Prak et Vorander ont su préserver la force de leur culte durant sa clandestinité et osent à présent clamer le retour de leur religion perverse. Si l'ordre de Nidaros s'est officiellement aliéné la noblesse scandine, plus d'un seigneur ou thane le soutiennent secrètement.

Dès l'invasion granbretonne, le fanatisme des nidaars se canalise contre les Seigneurs Ténébreux ; les résistants pratiquement impuissants sont obligés de les reconnaître comme des alliés redevables. Certains soupçonnent même Gaalt et Yorem d'avoir signé certains accords secrets.

Les Trembleurs de Terre

Les géants du Jotunheim rendent hommage au Trembleur de Terre, un gigantesque ver chthonien mythologique. Les cérémonies religieuses sont rares mais incluent des sacrifices humains destinés à apaiser la divinité. En effet, la Scandie et plus particulièrement la région du Jotunheim sont très sensibles aux secousses sismiques.

L'Eglise du Sincère Repentir et le Culte du Vrai Dieu

D'une part parce que les Scandins sont rarement ouverts aux idées de rédemption, mortification, abstinence, vœux de silence ou de pauvreté, et d'autre part parce que leurs sièges de pouvoir sont éloignés, ces deux religions ne disposent en Scandie que d'une influence très marginale. Seuls de rares prêcheurs particulièrement charismatiques parviennent à s'entourer de quelques suivants, sans pour autant susciter la dévotion et le fanatisme propres aux autres principautés de l'Europe.

Les Sigmunders

L'empereur Sigmund von Ardiburg, qui régna brièvement en Germanie après la chute de l'Empire des Glaces a laissé plus de traces que d'aucuns veulent le croire (voir l'***Atlas Germanique*** p. 6).

Après sa propre chute, nombre des partisans de Sigmund fuirent vers le nord pour échapper aux représailles. Ainsi, chez les familles descendant en droite ligne des fidèles de l'empereur, il se perpétue encore aujourd'hui un culte secret mais vivace rendu au glorieux Premier Unificateur de la Germanie. Le centre du culte se trouve à Penhag, au sein de la famille Kellner. Manfred Kellner, commerçant en alcool de la cité et descendant de l'intendant de Sigmund, est en quelque sorte le "grand prêtre" de l'organisation, bien qu'aucune hiérarchie au sens strict ne vienne fédérer les sigmunders.



Trop éparpillés pour être influents, ceux-ci pourraient bien voir leur destin changer si le fils de Manfred, Bran Kellner, met ses sombres projets à exécution. Ce dernier songe en effet à réformer le mouvement pour en faire une secte à son unique service. L'ombre de l'Ordre de Nidaros plane-t-il au-dessus de cet ambitieux projet ?

Science et Savoirs

Les sciences obscures du Tragique Millénaire inspirent de la crainte aux Scandins. Néanmoins, les principes chimiques qui ont donné naissance aux Berserkers et les talents artisanaux qui ont permis la construction des Serpents des Glaces sont respectés. Les détenteurs de leurs secrets, vivants emblèmes de la fierté du royaume, sont accueillis à bras ouverts.

Les Secrets du Froid

Présentation

L'histoire scandine a toujours été riche en créativité et en inventions surprenantes. La Drogue des Berserkers et les incroyables Serpents des Glaces n'en sont que deux exemples. Les sorciers ont également inventé de nombreuses technologies leur assurant un contrôle incroyable sur les forces naturelles que sont le froid et le givre.

La plus remarquable application de ces découvertes fut employée à la construction des légendaires Cités des Glaces. Inaltérées par la chaleur ou le feu, les tremblements de terre, les intempéries ou encore les armes de guerre, on dit qu'elles se dressent toujours au plus profond du Jotunheim et du cercle polaire.

Seul le Palais de Glace de la ville de Stanger rappelle à l'homme leur possible réalité et entretient l'espoir de les découvrir un jour.

Les Mages du Givre

Il n'existe que peu de scientifiques dans la Scandie, mais la plupart ont entendu parler des Mages du Givre. Il ne s'agit pas à proprement parler d'une Confrérie ou d'une organisation similaire, mais ses membres entretiennent certains liens d'amitié ou de fraternité, et échangent leurs secrets.

Lorsqu'ils acceptent d'enseigner leur art glacé, les Mages de Givre ne révèlent jamais l'intégralité de leur savoir, obligeant l'étudiant à rechercher et rencontrer d'autres Mages pour parfaire son éducation.

Il n'existe plus à l'époque de Dorian Hawkmoon qu'un ou deux véritables Mages du Givre, les autres ayant disparu après consommation des années. Les sorciers scandins sont sans cesse à la recherche de ce qui a pu leur survivre. Les meilleurs savants ont réussi à redécouvrir ou à apprendre certains des Secrets du Froid, mais ils sont perpétuellement à la recherche de tous ceux qui leur échappent encore.

Le Principe Chimique

La majorité des créations technologiques reposent sur l'utilisation d'une substance qui, en réaction avec l'humidité de l'air, produit froid, givre et cristaux de glace.

Une fois la réaction amorcée, le produit se transforme intégralement en glace en 1D6 rounds. Cependant, si la température extérieure est supérieure à 10°C, il y a 30 % de chance, plus 1 % par degré supplémentaire pour que la réaction n'ait pas lieu. La longévité de la glace dépend également de la température extérieure. Le tableau qui suit vous renseignera sur la période au bout de laquelle le savant sera obligé de dépenser une autre dose du principe chimique pour maintenir les effets :

Température en °C	Longévité
moins de -10°	1 jour
de -10° à 15°	1 heure
de 16° à 25°	1 minute
au delà de 26°	1 round

Le Secret Technologique permettant la création du principe chimique est de COMP 4. Discipline : Alchimie. Pré-requis : Aucun. Six doses de ce produit sont synthétisées par la mise en œuvre de ce Secret, au coût standard en temps et en argent. Elles peuvent être réparties à la guise du savant entre les différents objets technologiques exploitant les Secrets du Froid.

Défauts Courants

Les défauts qui suivent s'inscrivent pour la plupart dans la rubrique "Spécial" de ceux présentés dans le chapitre Science du Tragique Millénaire des règles de base de Hawkmoon NE. Utilisez-les si vos aventuriers découvrent des Secrets Technologiques attenant aux Secrets du Froid et décident de les mettre en application.

1. L'utilisateur endure un froid intense au moment de l'utilisation. Il subit [1d3] points de dégâts, qu'aucune armure, à moins d'un bouclier thermique, ne peut arrêter. Une blessure grave indique toujours la perte de doigts, du nez, des oreilles, ou de tout autre extrémité du corps.

2. L'objet permettant la mise en application du Secret du Froid est extraordinairement fragile (consultez le défaut du même nom). L'utilisateur doit réussir un jet de Dextérité pour ne pas le détériorer lors de l'utilisation.

3. Le froid dégagé est tel que l'objet se couvre de givre. L'utilisateur a ses doigts collés sur l'objet, à moins qu'il ne porte des gants.

4. La glace est un hyperconducteur. A chaque utilisation, le double de points d'énergie est consommé.



Les Scandins ne sont pas un peuple éclairé. Il n'y ni grande bibliothèque, ni grande université dans le royaume, malgré les efforts des villes de Helsfors et Oslow. Les arts médicaux sont également peu développés, et la population repose plus sur le repos et les breuvages des vieilles femmes que sur les hôpitaux ou les maladreries.

Les Nomades Lapons

Description Physique

Les nomades du désert de glace se sont spécialisés dans la survie en milieu polaire. Leur endurance est due à une fine toison isolante recouvrant leur corps (à l'exception du visage et des extrémités des membres, ce qui leur permet d'entretenir une apparence très humaine) et à un système physiologique de régulation de la chaleur interne très performant.

Les Lapons s'enveloppent dans d'épais vêtements fourrés, et se déplacent à l'aide de sabots en forme de raquettes, dont la semelle est striée pour une meilleure adhérence à la neige ou à la glace. Ils emploient intensivement des traîneaux tractés par des chiens ou des rennes.

"Kublak, le plus petit de nos guides lapons, avait le visage buriné par les éléments, et la peau bronzée par la réverbération de la lumière du soleil sur la glace. Le plus étrange, outre son horrible bouche qui s'ouvrait sur un large sourire, était la forme en amande de ses yeux marrons. Parlant la Langue Commune avec un accent musical, il riait de me voir si maladroit dans leurs étranges sabots de bois, croisement hybride de souliers et de raquettes. Puis émettant avec la bouche un petit bruit sec, Kublak mis en mouvement l'étrange attelage tiré par ses chiens au pelage et aux yeux si magnifiques."

Extraits du récit de Théo Schreiber,
érudit et aventurier sweisser en voyage en Scandie

Habitat

Les Lapons mènent une existence nomade. Leurs campements sont constitués de tentes en peaux animales, soutenues par des piquets de bois. Leurs refuges sont chauffés à l'aide de braseros de bronze, dans lesquels brûlent les excréments de leur bétail. Des idoles, des icônes, et des peintures servent à la décoration. De fait, l'intérieur des tentes est aussi chaleureux, gai et attrayant que l'extérieur est austère, froid et lugubre.

Les premières actions matinales sont consacrées au déblaiement de la glace accumulée sur la tente durant la nuit, puis à la dévotion religieuse. En effet, les Nomades Lapons forment un peuple introspectif et très pieux. Outre une dévotion sincère envers les dieux, génies et esprits des glaces qui les guident et les aident à survivre, ils sont adeptes de la méditation qui les aide à contrôler leur métabolisme les immunisant contre le froid.

Les agglomérations de tentes sont toujours entourées de troupeaux de rennes, de chiens, et même parfois de phoques. Les enfants occupent souvent la fonction de bergers avant de rejoindre un corps de profession. Les chiens sont élevés pour la chasse, la garde des camps ou des troupeaux, ou la propulsion des traîneaux transportant les tentes, les mobiliers ou les nomades eux-mêmes.

Il existe une double raison pour laquelle les Lapons embrassent une existence nomade. La première est religieuse. En effet, selon leurs traditions, les Cités des Glaces (voir p. 44) abritent les esprits qu'ils vénèrent, et seuls les chamans sont autorisés à vivre parmi eux. Néanmoins, ces esprits sont bienveillants et s'inquiètent de la survivance des Lapons. Ils tolèrent donc dans leurs Cités les femmes enceintes, les très jeunes enfants, les malades, les blessés et les vieillards, tant que la quiétude et l'intégrité des lieux sont respectées. De fait, les Cités des Glaces sont des lieux calmes propices à l'étude et à la méditation, seulement troublés par les pleurs des enfants ou les gémissements des femmes en train d'accoucher.

La seconde raison est de nature sociale. Les Nomades Lapons sont parfaitement conscients des "richesses" enfermées dans leurs Cités des Glaces : les fontaines musicales, les prismes de lumière solidifiée, les œuvres d'art tridimensionnelles, les métaux précieux artificiellement synthétisés, ne sont que quelques unes des merveilles des Anciens qui pourraient attiser la convoitise des Scandins, et entraîner la destruction de ces authentiques havres de paix. C'est donc pour se protéger de la convoitise de l'humanité que les Lapons entretiennent cette mascarade ; ils sont résolus à n'y mettre un terme que lorsque les Scandins embrasseront la philosophie, si ce n'est la culture, lapone.

Traditions

Les coutumes des Nomades Lapons sont nombreuses.

En premier chef, il n'existe pas de discrimination sexiste, les femmes se mêlant fréquemment aux groupes de chasseurs et de guerriers. Une tradition importante est le respect de la Cité des Glaces natale. En effet, lors de leur naissance, les enfants lapons sont aussi vulnérables que des nouveau-nés humains ; la quête d'un refuge pour l'accouchement et les premières années de la vie du nourrisson est donc primordiale. Avant le terme de leur grossesse, les femmes accomplissent le long trajet jusqu'à la Cité des Glaces qui les a vu naître, pour y enfanter à leur tour.

Elles y passent généralement six années, durant lesquelles l'enfant grandit et se renforce, développant un lien quasi mystique avec sa cité natale (même au cœur d'une tourmente, son instinct est si fort qu'il sent la direction dans laquelle se trouve son lieu de naissance). La coutume voulant que la mère présente son enfant à son père le jour de son sixième anniversaire, les femmes entreprennent finalement le voyage de retour au sein de la tribu. Les années qui suivent sont alors consacrées à l'éducation des enfants, jusqu'à ce qu'ils soient capables de survivre seul. Cela arrive très tôt, aux alentours de huit ans. Ils poursuivent enfin leur apprentissage au sein de groupes spécialisés, tandis que leur mère reprend sa place habituelle dans la société lapone.

L'éducation étant longue, et les ressources alimentaires plutôt rares, les femmes donnent rarement plus de deux enfants à leur mari. De plus, afin que l'équilibre social soit préservé, un ancien cède automatiquement sa place à l'enfant lorsque sa mère le présente à la tri-



Communications

Malgré un style de vie nomade, les différents clans lapons disposent de plusieurs instruments de communication.

Les coursiers du désert : ce sont des Lapons qui assurent la transmission orale de messages ; en raquettes ou en traîneaux, ils vivent au creux des dunes de neige, sans cesse en mouvement, entretenant un efficace réseau d'information.

Les rapporteurs : Lapons sédentaires ayant établi des contacts avec les Scandins qui vivent en bordure de Cercle des Glaces ; leur fonction est de se tenir au courant des nouvelles fraîches du royaume. Ils transmettent en temps réel, par l'entremise des outils de communication à leur disposition, les événements marquants de Scandie.

Les geonis : il s'agit là d'une variante naturelle, plus fragile mais également plus rapide, des harfangs des neiges. Une fois relâchés, ils retournent automatiquement à l'endroit qui les a vus naître. A chaque fois qu'ils en ont l'occasion, les clans échangent des geonis, pour être certains de pouvoir se contacter très rapidement. Les Scandins s'efforcent de peupler leurs volières de couples de geonis, afin de bénéficier à leur tour de leur sens de l'orientation.

Notes : le système de communication des lapons est très performant ; dans le plus défavorable des cas, un événement peut-être connu par la majorité des communautés en deux semaines. Généralement, trois à cinq jours suffisent. Le réseau d'information lapon est néanmoins limité à la Scandie, et ils éprouvent des difficultés quasi insurmontables à obtenir des nouvelles lointaines, du Denmark par exemple.

bu. Il peut choisir de se laisser mourir dans le désert de glace, ou de rejoindre les chamans des Cités des Glaces et faire profiter les futures générations de son expérience. Les deux choix sont tout aussi honorables, et illustrent tant la rigueur morale que le fatalisme propre aux Nomades Lapons.

Relations avec les Etrangers

Les Nomades Lapons vivent en harmonie avec la nature. Ils considèrent avec suspicion les sédentaires et se montrent hostiles avec ceux qui ne respectent pas la nature ou la vie en général. Réserve et prudence sont de rigueur dans leurs échanges avec les étrangers. Leur philosophie assimile les Granbretons à une sorte de cancer rongeant l'ordre naturel. C'est pourquoi ils acceptent de porter secours aux Scandins réfugiés sur leur territoire, lorsque leurs capacités nourricières le permettent.

Enfin, ils connaissent l'ampleur de la cupidité des hommes, et ne tiennent pas à ce que leurs Cités des Glaces soient pillées. Les Nomades Lapons sont les meilleurs guides qui soient dans les déserts de glace, et jouent sur ce trait pour assurer l'intégrité de leurs cités. En effet, plutôt que de se montrer hostiles envers les explorateurs, ils les inondent de récits puisés dans leurs traditions orales pour les diriger sur de fausses pistes, et les guident dans les étendues glacées pour des salaires dérisoires.

Nomades Lapons, Guides des Etendues Glacées

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3d6	10-11
CON	4d6	14
TAI	3d6	10-11
INT	3d6	10-11
POU	3d6	10-11
DEX	3d6	10-11
APP	3d6	10-11
PV Moyens		12-13

DEP Course-8

Armure : 1d4 points de vêtements et de fourrures épaisses

Modificateur aux Dégâts Moyen : aucun

Armes : selon profession* au sein de la tribu

Compétences : Idiome Lapon INTx5%, Langue Commune INTx1%, Orientation 100 %, Scandin INTx2%, puis selon profession* au sein de la tribu

Mutations, Tares et Malformations : Adaptation au Froid (3), Amélioration CON (3), Défaut de Pilosité (toison abondante recouvrant le corps entier, sauf le visage et l'extrémité des membres), Sensibilité à la Chaleur (si la température excède 10°C - seuil de confort d'un nomade lapon - son score de DEX est divisé par deux, et tous ses scores de compétences diminués de 10 %)

Points de Mutation : 6. Descendants mutés des humains

* ***Professions convenables :*** *Artisan, Prêtre, Chasseur, Noble Mineur, Nomade, Savant, Philosophe, ou Soldat*

La Guerre des Glaces

Depuis quelques années, les Lapons doivent faire face à un nouveau danger. La soudaine apparition du Royaume Caché qui tente d'étendre son influence au détriment des tribus lapones oblige ces derniers à prendre les armes contre un ennemi mystérieux et doté d'armes terrifiantes...

Déjà, plusieurs tribus ont été réduites en esclavage pour servir le Royaume et certains parlent ouvertement d'une alliance avec les hommes barbus du sud pour repousser la menace.

Paradoxalement, c'est l'invasion granbretonne qui va permettre aux Lapons de contrer victorieusement l'avance du Royaume Caché.

En passant des accords secrets avec Gaalt, futur Roi de Scandie, les chamans feront un pari sur l'avenir.

Grandement aidé par les troupes nomades pour venir à bout des forces de l'usurpateur et de ses alliés, le jeune homme saura payer sa dette en envoyant dans le Grand Nord une solide troupe chargée de mettre fin à la Guerre des Glaces.



Le Royaume Caché

En Scandie, bien des légendes courent sur un mystérieux royaume caché au sein du Cercle des Glaces. Certains prétendent qu'il s'agit de la capitale des tribus laponnes, d'autres avancent que c'est une race de démons issus d'un autre monde qui y réside, d'autres encore jurent qu'il y a là un monstre endormi depuis la Pluie de Mort du Tragique Millénaire. Quelques Serviteurs du Bâton Runique pensent qu'il s'agit en fait de la légendaire Tanelorn. Enfin, la légende la plus courante raconte que les goules des mers y ont leur royaume secret, une immense cité enfouie sous la glace.

Toute légende a un fond de vérité. Voici donc l'histoire vraie de Mourmansk One...

La Catastrophe de Mourmansk One

Mourmansk, 2059

Peu avant le Tragique Millénaire, la région de Mourmansk fut choisie par la Confédération Transeuropéenne et la Russie pour l'installation d'un centre de recherche de nouvelle génération : Mourmansk One, ou M-1. Cette station devait travailler sur les phénomènes spatio-temporels en étroite collaboration avec la Cité de la Science de Dresd (voir l'***Atlas Germanique*** pp. 43 et 46) et le centre Eurox 3000 (voir ***Les Royaumes de l'Est***, tome 1, p. 61). Malheureusement, la terrible guerre qui amorça le Tragique Millénaire mis un terme prématuré aux recherches des scientifiques. En effet, une grave perturbation électromagnétique lors d'une des expériences les plus avancées déclencha l'emballement d'un prototype de Convecteur Multiversel. Aussitôt, une "bulle" spatio-temporelle centrée sur le Convecteur, se forma. La station disparut purement et simplement du plan de la Terre !

Le monde extérieur n'eut pas le temps de réfléchir à la disparition de M-1. La Pluie de Feu qui s'abattit sur l'Europe n'épargna pas la région. L'imposante flotte de navires nucléaires du port de Mourmansk fut coulée en une nuit, transformant la baie et ses environs en désert radioactif. La plupart des habitants périrent, quelques-uns réussirent à fuir vers le sud alors que de rares individus réussirent à survivre dans leur nouvel environnement, non sans développer d'innombrables mutations.

Au sein de la station, les scientifiques travaillèrent d'arrache-pied pour reprendre le contrôle du Convecteur. Ce dernier, comme animé d'une intelligence autonome et démoniaque, faisait dériver M-1 de plan en plan à travers le Multivers. Les années puis les décennies passèrent. Pour survivre ainsi en vase clos et éviter le chaos, la micro-société de M-1 se transforma en une organisation rigide et totalitaire ou chacun appartient à une caste hiérarchique.

Les premiers savants finirent par s'éteindre, laissant à leurs descendants le soin de poursuivre leurs travaux. Finalement, plus de 50 ans après la catastrophe, un jeune et brillant physicien du nom d'Eugen Scheurer, réussi à reprendre le contrôle du Convecteur. Le prix à payer fut toutefois très lourd. En effet, pour asservir le cerveau bio-électronique du Convecteur, Eugen fut contraint de brancher son propre encéphale sur la machine.

Mourmansk, 5270

Sous l'impulsion du cerveau d'Eugen, la station reprit le chemin de la Terre. Mais l'intelligence du Convecteur ne se laissa pas faire si facilement et la station ne reprit pas sa place à la fin du 21e siècle. Elle réapparut à son emplacement originel en 5270, soit une quinzaine d'années avant l'invasion Granbretonne...

La joie fut de courte durée parmi les gens de la station. En effet, l'ancienne circonscription de Mourmansk est dorénavant entourée de toute part par une étendue désertique et glacée. Mais la région elle-même est bien différente. Bénéficiant de la chaleur toujours libérée par les réacteurs nucléaires des navires coulés lors du Tragique Millénaire, la vaste cuvette de Mourmansk abrite une faune et une flore presque tropicale ! C'est le domaine de créatures aussi étranges que dangereuses, comme les primitifs Houros et les voraces Goules des mers.

Forts de leur technologie avancée mais très limités par leurs ressources restreintes, les Manskinites (c'est le nom qu'ils se donnent) commencèrent à établir un périmètre de sécurité autour de la station. Ils asservirent les populations de Lapons et de mutants des environs afin de bénéficier d'une abondante main d'œuvre et envoyèrent des missions de reconnaissance vers le sud.

Situation Actuelle

Actuellement, vingt ans après le retour de M-1 sur son site d'origine, la population de Mourmansk-One est d'environ 10'000 personnes (dont 2/3 de Laborants, environ 2500 esclaves, près de 850 soldats de la Sécurité et une cinquantaine d'Académiciens).

Depuis quelques années, la Guerre des Glaces s'enlise. Menée principalement contre les tribus laponnes pour étendre l'influence de la station et accroître sa main d'œuvre, cette guerre révèle cruellement les faiblesses de M-1 :

Connaissance du Monde Ancien

- **La région de Mourmansk abritait une importante flotte de navires de guerre qui fut entièrement coulée lors du tragique Millénaire. Depuis, la région est fortement radioactive.**
- **Une importante station de recherche avait jadis été construite non loin de la ville de Mourmansk.**



• Aucune des missions envoyées vers le sud n'est jamais revenue et seuls les Lapons capturés ont pu fournir des informations sur le monde extérieur. Les Manskinites restent globalement très ignorants de la situation du monde extérieur en 5290. En fait, les Académiciens redoutent particulièrement ce qu'ils pourraient trouver au-delà des glaces. Ils préfèrent consolider leurs positions actuelles plutôt que de dévoiler leur existence au reste d'un monde peut-être hostile...

• Le Périmètre est menacé par les tribus lapones et mutantes qui se rebellent les unes après les autres contre l'autorité des Manskinites. L'avantage de la technologie compense à peine l'avantage numérique écrasant des Lapons et de leurs alliés de circonstance, les mutants.

• Les ressources énergétiques de la station s'épuisent. Durant son périple dans le multivers, le Convecteur a épuisé la majeure partie des réserves énergétiques de la station. Dès leur retour, les Manskinites ont prospecté la région afin de trouver des matières premières (métaux, pétrole et uranium). Bien que de nombreux filons ont pu être localisés, la main d'œuvre manque pour les exploiter : d'ou une guerre sans merci pour asservir les tribus lapones.

• Enfin, la révolte gronde à l'intérieur même de la station. Supportant de moins en moins l'autorité du Corpus, plusieurs factions de Laborants ont voulus instaurer un régime plus démocratique. Ils ont été brutalement remis à leur place par la Sécurité et leurs leaders ont été exécutés. Loin d'anéantir la révolte, cette sanglante reprise en mains n'a fait que plonger les mouvements "réformistes" dans la clandestinité.

La Société Manskinite

Depuis sa prise de contrôle du Convecteur, le cerveau humain d'Eugen Scheurer et celui, bioélectronique, de la machine, ne font plus qu'un. L'entité schizophrénique ainsi créée est le véritable maître de la station. L'étrange société humaine qui s'est développée sous cette double influence est un mélange de totalitarisme scientifique et de mysticisme religieux.

• D'une part, tous les paramètres vitaux (cultures hydroponiques, recyclage des déchets) et sociaux (contrôle des naissances, castes de travailleurs, euthanasie active) sont sévèrement contrôlés.

• D'autre part, le ciment fondamental de la société est le Culte du Convecteur, un culte rendu à l'entité fusionnée du Convecteur et d'Eugen Scheurer.

Au sommet de la pyramide du pouvoir se trouvent les 10 **Académiciens** du Corpus Acadaemicus et leurs familles.

Les Académiciens forment une sorte d'aristocratie scientifique et religieuse. A la fois savants, ingénieurs et prêtres du Convecteur, ils disposent librement de toute la technologie de la station. Dans les faits, rares sont les véritables scientifiques au sein du Corpus. La plupart préfère vivre une vie d'oisiveté et d'intrigues que la débauche vient parfois égailler. La famille Vlatchev domine le Corpus depuis de nombreuses années.

Karina est l'actuelle Première Académicienne, également Grande Prêtresse du Convecteur. Elle détient le pouvoir sur la station et les territoires du Périmètre. Les Académiciens sont généralement vêtus d'amples toges aux couleurs criardes.

La **Sécurité** est le bras armé du Corpus. Mis à part les Académiciens (qui ont tous les droits), les membres de la Sécurité sont les seuls Manskinites à pouvoir détenir des armes énergétiques. Le chef de la Sécurité, le colonel Trevor Vargo, est un allié sûr de la famille Vlatchev. Les soldats de la Sécurité sont vêtus de combinaisons thermiques noires portant leur grade en insigne au niveau du cœur. Ils sont armés de matraques et de blasters énergétiques.

Les **Laborants** forment la caste de loin la plus nombreuse. Ses membres sont chargés d'à peu près toutes les tâches d'intendance à l'intérieur de la station. Les plus chanceux servent d'assistants aux Académiciens alors que les plus pauvres cultivent les champs hydroponiques ou nettoient les couloirs de M-1.

Les **esclaves** sont tout au bas de l'échelle sociale. Peu nombreux, ce sont généralement des Lapons asservis, des mutants "domestiqués" ou des Laborants instables (anciens criminels ou... opposants) partiellement lobotomisés par les Académiciens pour en faire des animaux dociles....

Personnalités de la Station

Niché au cœur de la station, le Convecteur est une immense sphère de métal noir pulsant lentement d'une lueur malsaine. De nombreux appareils d'une complexité inouïe sont en permanence branchés sur la sphère, permettant à l'ordinateur de contrôler l'ensemble de la station. Au pied de la sphère se trouve un sarcophage de verre contenant le corps du jeune Eugen Scheurer qui baigne dans un liquide nourricier bleuâtre parcouru de millions de petites bulles. Des électrodes partent du cerveau d'Eugen et sont directement reliées au Convecteur. Si le jeune savant a initialement réussi à soumettre l'ordinateur à sa volonté, ce dernier ne s'est pas laissé faire. L'entité intelligente du Convecteur a peu à peu fini par renverser les rôles et menace de prendre le contrôle du cerveau humain d'Eugen Scheurer. A l'insu des habitants de la station, une lutte sans merci oppose les deux cerveaux. Si celui du jeune Scheurer venait à être dominé, la station reprendrait aussitôt ses errances multiverselles...

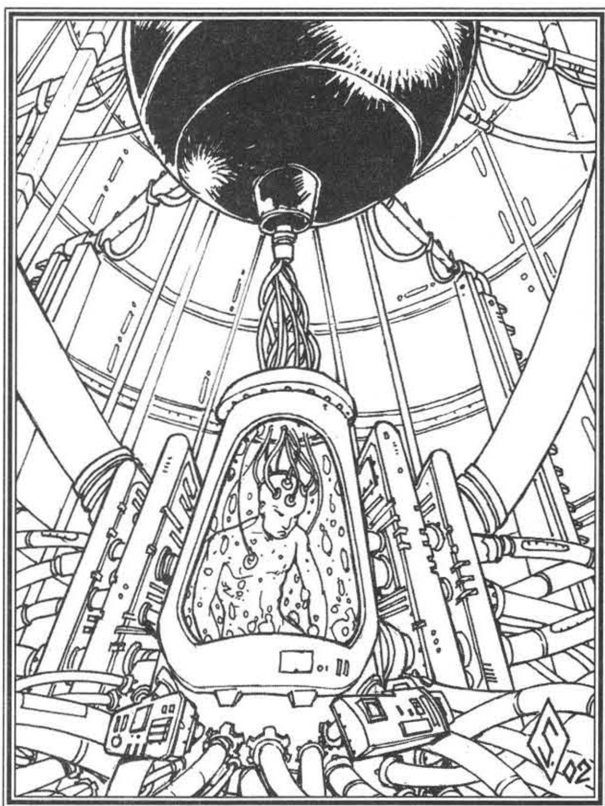
Le Convecteur : INT 30 **POU** 14 (en augmentation)

Eugen Scheurer : INT 25 **POU** 16 (en diminution)

• **Karina Vlatchev**, 38 ans. Première Académicienne. Grande et belle femme aux longs cheveux blonds, elle revêt la toge blanche, symbole de son rang. Fille du précédant Premier Académicien, Pavel Vlatchev, elle muselle avec succès le pouvoir des autres membres du Corpus en les dressant les uns contre les autres.

• **Colonel Trevor Vargo**, 45 ans. Chef de la Sécurité. Grand et massif, le visage orné d'une moustache noire, c'est un soldat brutal et autoritaire. Il est totalement fidèle à Karina dont il est l'amant occasionnel. Convaincu que les Lapons ne sont que des mutants dégénérés, il rêve d'établir la domination de la station sur tout le Grand Nord, voir plus...

• **Werner Oganski**, 81 ans. L'un des Académiciens les plus modérés. Il avait 6 ans en 2059, lorsque son père l'emmena visiter la station de recherche dans laquelle il travaillait. Le petit Werner ne devait jamais plus revoir sa maman. C'est le dernier Manskinite né avant le Tragique Millénaire. Souvent perçu comme un dangereux révolutionnaire par les autres Académiciens, son statut de vieux sage l'a plu-



sieurs fois sauvé des intrigues des autres familles. Il s'était publiquement opposé à l'exécution de Walter O'Sullivan.

• **Jessica O'Sullivan**, 27 ans. Fille de Walter O'Sullivan, l'un des premiers Laborants à avoir exprimé sa révolte du système. Walter fut exécuté sur les ordres de Pavel Vlatchev mais Jessica continue secrètement son combat.

• **Stefano Grassi**, 28 ans. Amant et partisan de Jessica. Lieutenant dans la Sécurité, il serait fusillé si Vargo apprenait sa "trahison".

• **Bolkar'Arko**, chef du principal clan de goules des mers. Bolkar s'est allié avec les humains de la station, impressionné par leur technologie. N'ayant pas toujours été traité selon son "rang" par les membres du Corpus, Bolkar rêve secrètement de s'emparer de la technologie des faibles humains et de les réduire en esclavage pour permettre la reproduction de sa race.

• **Boris Howald**, 42 ans. Howald est le seul survivant de toutes les missions lancées depuis la station vers le sud. Son expédition s'est faite décimer par un clan de goules il y a bientôt dix ans. Complètement perdu, Howald survécut deux semaines en plein désert glacé en économisant ses rations et sa combinaison thermique. Hagard et barbu, il fini par rencontrer un groupe de chasseurs scandins, égarés comme lui dans les étendues glacées ! Après bien des péripéties, ils réussirent à regagner le comté de Sweden. Sous le nom d'Owald, ce fils de Laborant a alors commencé une nouvelle vie infiniment plus libre que ce qu'il a toujours connu dans la station. Le souvenir de Mourmansk se fait de jour en jour moins présent dans son esprit et il commence à s'avouer qu'il n'y retournera jamais.

La Vie dans le Périmètre

La zone contrôlée par les manskinites est appelée le Périmètre. C'est là le véritable "Royaume caché". Il s'agit d'une dépression vaguement circulaire de plusieurs dizaines de kilomètres de rayon centrée sur l'ancienne baie de Mourmansk. Entourée de collines rocheuses, cette région est curieusement dénuée de glace. Une végétation mutante luxuriante a envahi cette vallée marécageuse ou règne une température "tropicale" pour la région (plus de 25°C). Outre des petites colonies de goules (***HNE*** p. 198) vivant dans la baie, de nombreuses créatures mutantes se sont développées ici. Les marais sont infestés de dévoreurs (***HNE*** p. 195) et de pestilentiels (***HNE*** p. 204). Quand aux jungles, outre le fait qu'elles retentissent du vrombissement incessant de gros insectes, elles abritent également des variétés de ronces mouvantes (***HNE*** p. 106). Les manskinites ont commencé à assécher les marais aux abords de la station afin de mieux contrôler leur environnement. De fait, une zone de quelques kilomètres de large autour de M-1 est parfaitement cultivée et "sécurisée". On se croirait presque dans un petit paradis…

Les manskinites ont également établis des postes avancés, loin de la relative sécurité du Périmètre. Ces postes doivent servir à étendre l'influence et le territoire de la station pour localiser de nouvelles ressources et pour capturer de nouveaux esclaves Lapons.

A la périphérie du Périmètre et dans les collines situées entre les postes de surveillance "normaux" et les postes avancés se sont réfugiés tous les mutants qui n'ont pas été asservis par les manskinites. Il s'y trouve également quelques humains, des anciens laborants révoltés qui échappèrent aux purges des Académiciens. Les ethnies de mutants qui s'opposent à l'hégémonie de la station sont principalement des Lapons et des Houros (voir page 57).

Personnalités du Périmètre

• **Zedzem Houro**, chef du principal village de Houros. Zedzem se sent investit d'une mission divine. Son dieu, le terrible Mourma, lui a ordonné de chasser les envahisseurs humains et de rendre la liberté au peuple Houro.

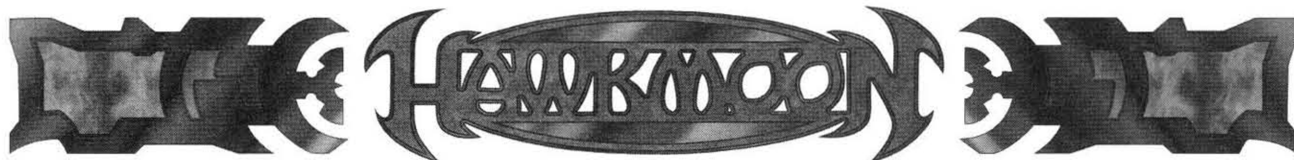
• **Jokka**, 35 ans. Chef de tribu lapon, Jokka a vu sa famille entièrement réduite en esclavage par les manskinites. Depuis, il tente de rallier le plus de tribus lapones possible pour lancer une opération d'envergure contre la station. Malheureusement, la température élevée qui règne dans le périmètre handicape passablement les Lapons.

• **Michaël O'Sullivan**, 22 ans. Le jeune frère de Jessica a décidé de fuir le régime totalitaire qui a assassiné son père. Avec une petite bande de rebelles, il a rejoint les Lapons de Jokka.

Personnalités

Agantuk (âge inconnu)

"Agantuk m'a fortement impressionné. Il se dégage de ce vieil homme ridé une force d'âme extraordinaire. Mais sa vraie magie réside dans sa



Technologie Manskinite

La technologie manskinite est issue de celle de l'Age d'Or. Toutes les Créations Technologiques présentes à Dresd (***Atlas Germanique*** p. 46) sont donc susceptible d'être possédées par les Académiciens.

Communicateurs

La technologie basée sur l'utilisation intensive des satellites est évidemment inutilisable. Les manskinites ont ainsi développé récemment de petits postes de radio à ondes herziennes. Un communicateur personnel (walkie-talkie...) a une portée de quelques kilomètres mais les postes fixes des stations de surveillance et des auto-chenilles portent jusqu'à plusieurs dizaines de kilomètres.

Armes Energétiques

Les armes énergétiques projettent un rayon d'énergie lumineuse qui provoque de graves lésions chez la cible. Les armures bloquent normalement ces rayons. Toutes ces armes disposent d'une batterie permettant une centaine d'utilisations.

• Les **matraques** énergétiques sont des armes de self-defense à très courte portée. Si la victime endure au moins un point de dégât elle doit effectuer un jet de CON contre une VIR de 20. En cas d'échec elle est étourdie pour 1D4 rounds. En cas de maladresse elle tombe K.O. pour 1D4 minutes.

	Base	Dégâts	Portée	PdS	FOR/DEX
Matraque	25	1d4+sp	2 m	15	-/9

• Les **pistolets-blasters** sont les armes des forces de sécurité. Ce sont de lourdes armes de poings au canon long de 30 cm. Ils sont généralement portés à la ceinture bien que certains Académiciens en possèdent des modèles de poche (autonomie = 10 charges).

	Base	Dégâts	Portée	PdS	FOR/DEX
Pistolet	25	1d8	50 m	10	-/11

• Les **fusils-blasters** sont utilisés lors des patrouilles dans le Périmètre. Certains Académiciens organisent de véritables safaris à la frontière du Périmètre pour ramener quelques trophées de mutants...

	Base	Dégâts	Portée	PdS	FOR/DEX
Fusil	25	3d8	200 m	10	-/11

Bouclier Energétique

Ce petit boîtier se fixe à la ceinture. Il entoure son porteur d'un champ de force personnel. Une fois son bouclier enclenché, le porteur est rivé au sol. Il peut bouger normalement le haut de son corps mais ses jambes sont comme aimantées par le sol, quelle que soit la nature de celui-ci. Très fragiles, les boucliers énergétiques sont très gourmands en énergie et de plus en plus rares dans la station.

Protection = 1D4+8 points (autonomie = 100 rounds, PdS du boîtier = 3).

Combinaison Thermique

Ces combinaisons souples et moulantes permettent de survivre dans des conditions extrêmes (de -30° à +50° celsius). Elles offrent à leur porteur une régulation automatique de la température. Celui-ci a toujours l'impression d'évoluer dans un milieu à 20°. L'autonomie d'une combinaison est d'environ 200 heures, après quoi elle nécessite une recharge énergétique.

Par tranche de 5° en deçà ou au-delà des valeurs extrêmes indiquées ci-dessus, la température régulée baisse (ou augmente) de 1° et l'autonomie baisse d'une dizaine d'heures. Ainsi, un personnage soumis à une température extérieure de -55° aura l'impression d'évoluer à 15° et sa combinaison sera efficace pendant 150 heures.





Auto-chenille

Les auto-chenilles sont des véhicules d'exploration blindés, pouvant transporter une dizaine d'hommes équipés. Du fait des ressources déclinantes de la station, les auto-chenilles sont en nombre limité et toujours soigneusement entretenues (et gardées). Leur autonomie est étonnement limitée et ne permet pas de longues traversées du désert des glaces. Quand elles ne servent pas à étendre la domination de Mourmansk dans le Cercle des Glaces, elles patrouillent inlassablement la frontière du Périmètre.

Fonction : transport de troupe
Equipage : 1 pilote, max. 10 passagers
Points de Structure : 250
Armure : 15
Autonomie : 100 km

Capacité de transport : 1000 kg ou 10 passagers
Vitesse : 5 km/h (max. 20 km/h)
Dimensions : 10m / 3m / 3m
Poids : 5 tonnes
Prix : n.a.

Note : 30 points de dégâts infligés sur une même chenille (armure = 8 pts) permet de la briser et d'immobiliser le véhicule.

voix... Une voix douce, apaisante. Une voix chargée d'une sagesse qu'on ne peut qu'imaginer."

Extrait du récit de Théo Schreiber

Ce vieil homme à la peau fripée et aux cheveux blancs retenus par un bandeau crasseux prétend être né sous la forme d'un loup, et être déjà vieux à l'époque des empereurs scandins. Sa première action fut d'énoncer une prophétie (celle liant les destins des Ours Bleus et de l'Empire des Glaces) à la suite de laquelle il fut banni.

Revenant dans le Cercle des Glaces afin d'y mourir, ses pas le conduisirent à travers la tourmente jusqu'à la grotte d'un pic isolé qu'il croyait né de ses délires fiévreux. Il s'éveilla vivant quelques jours plus tard, empli d'un certain bien être. Toute lassitude avait quitté son corps usé.

L'hallucination qui l'accueillit fut celle d'un enfant aux traits étranges, vêtu de robes pourpre et or. Il lui parla dans le secret de son âme, lui confiant une mission essentielle. Lorsque l'esprit se retira, le prophète devint l'occupant du Pic du Désespoir.

Depuis, il quitte régulièrement son antre pour intervenir dans les affaires humaines, selon les ordres qu'il reçoit en songe. Ces apparitions régulières font de lui une figure légendaire et immortelle, bien qu'en vérité les effets du temps ne soient que suspendus. Les Lapons accomplissent le long pèlerinage jusqu'à son antre, afin de recevoir bénédiction ou conseils. Les autres chamans le reconnaissent comme leur guide spirituel, et lui ont confié un apprenti qui le remplacera le jour voulu. Lorsqu'il apportera son ultime contribution aux plans du Bâton Runique, Agantuk aura les traits d'un vieillard fatigué et usé. Il ne sera autorisé à mourir qu'après avoir initié Gaalt aux mystères lapons, permettant ainsi au futur roi de s'allier les Multitudes.

Le pacte secret liant Gaalt à Agantuk permettra au premier de devenir roi de Scandie. N'oubliant pas sa promesse, il fournira suffisamment d'hommes pour mener une expédition contre le Royaume Caché qui menace les nomades depuis plusieurs années. La dépouille charnelle du vieillard disparaîtra le lendemain matin, mais Gaalt lira dans la neige vierge de mystérieuses traces de loup s'éloignant vers le Grand Nord...

Agantuk, Le Loup Bleu, Prophète

FOR 7	**CON 11**	**TAI 14**	**INT 22**	**POU 27**
DEX 10	**APP 12**			

Points de Vie : 13

Armure : 1D2-1 points, fourrures et peaux animales

Alliance : +189, -24

Modificateur aux Dégâts : aucun

Armes : *Dague* 88 %, dégâts 1d4+2+MD, PdS 15

Compétences : Art (Chanter) 85 %, Baratin 94 %, Chercher 85 %, Ecouter 35 %, Eloquence 100 %, Esquive 61 %, Europe du Tragique Millénaire 71 %, Germain 42 %, Langue Commune 110 %, Médecine Rudimentaire 52 %, Million de Sphères 12 %, Monde Ancien 58 %, Monde Naturel 71 %, Pister 39 %, Potions 24 %, Sagacité 90 %, Sentir/Goûter 56 %, Scandin 84 %, Secrets du Bâton Runique 40 %

Traits Particuliers : 164 cm (voûté), 47 kg, 80-90 ans en apparence, vêtements de fourrures et de peaux de phoque, épais manteau de fourrure d'ours polaire, longs cheveux blancs et sales, retenus par un bandeau de cuir tressé, s'aide pour marcher d'un haut bâton décoré de symboles, voix chevrotante et faible, violentes quintes de toux.

Capacités Spéciales : Agantuk vit en parfaite harmonie avec son environnement. Aucun animal, fut-il mutant, ne peut se résoudre à l'attaquer, à moins qu'il ne soit dominé d'une quelconque façon, ou qu'il ait été dressé à tuer.

En réussissant une lutte POU:POU sur la Table de Résistance, le score de POU de l'animal tenant lieu de caractéristique passive, Agantuk peut dicter à un animal (non dressé ou non dominé) un ordre simple qui ne soit pas contraire à son instinct.

Si sa vie est menacée, Agantuk peut dépenser 1d4 points de POU de façon définitive, afin de se transformer en un majestueux loup bleu aux yeux de glace. Ses scores d'INT et de POU ne changent pas, mais toutes ses autres caractéristiques physiques atteignent le score maximum possible pour un loup. Il dispose de toutes les compétences de l'animal à un score de 90 %, y compris celles de combat. Une fois



hors de danger, le Bâton Runique le force à reprendre forme humaine, sans aucune dépense supplémentaire de POU.

Passions Directrices : Loyauté (Peuple Lapon) 18, Loyauté (Bâton Runique) 16

Aarus le sanguinaire (52 ans)

"Pour un peuple habitué à vénérer ses guerriers, Aarus est un demi-dieu. Il n'use que rarement de son influence mais lorsqu'il parle... sa voix de tonnerre fait office de parole divine !"

Extrait du récit de Théo Schreiber

Cet homme est le plus fameux berserker vivant à l'époque de Hawkmoon. Ses prouesses guerrières sont légendaires. Toujours accompagné de son fidèle loup, un vieux gris à moitié pelé, il parcourt durant l'été la Scandie à la recherche de recrues pour l'arène de Calhurd dont il est l'administrateur. C'est un instructeur exigeant et impitoyable. L'intensité de l'entraînement qu'il prodigue est tel que ses élèves sont loin de tous y survivre, certains explosant de rage et atteignant le Soleil de Sang prématurément. Néanmoins, ceux qui y survivent deviennent des guerriers magnifiques. Après l'invasion granbretonne, Gaalt vient à lui avec une armée dépenaillée et lui demande son aide pour restaurer le royaume. Hypnotisé par le charisme du jeune homme, il le rejoint dans son combat contre la Granbretanne, et décide que Gaalt sera le prochain roi de Scandie, au détriment de l'usurpateur. L'arrivée de Belern dans la troupe rebelle engendre une relation tumultueuse, Aarus n'étant pas prêt à reconnaître en une femme son égal aux armes.



Aarus entrera dans la phase finale de Soleil de Sang au moment de la libération, entraînant dans la mort une trentaine de Granbretons. Foudroyé par plusieurs lance-feu, son corps continuera à combattre de longues minutes avant de réaliser sa mort.

Pour la petite histoire, certains prétendent qu'Aarus a déjà battu le fameux record du lancer de la pierre de Spunnen. Quoiqu'il en soit, celui-ci n'a jamais confirmé ni infirmé cette rumeur...

Aarus le Sanguinaire, Recruteur de Calhurd

FOR 22	**CON 18**	**TAI 16**	**INT 12**	**POU 13**
DEX 14	**APP 12**			

Points de Vie : 17

Armure : 2D4 points, armure de cuir doublée de fourrures et de peaux animales

Alliance : +22, -49

Modificateur aux Dégâts : +1d6

Armes : *Griffes de Métal (2x)* 160 %, dégâts 1d4+1+MD, PdS 10 ; *Poignard* 120 %, dégâts 1d4+2+MD, PdS 15

Compétences : Amorcer/Désamorcer un Piège 92 %, Art (Stratégie et Tactiques Militaires) 18 %, Bagarre 93 %, Baratin 48 %, Chercher 76 %, Déplacement Silencieux 91 %, Ecouter 72 %, Europe du Tragique Millénaire 53 %, Esquive 91 %, Folie Guerrière 100 %, Germain 26 %, Grimper 66 %, Lancer 93 %, Langue Commune 60 %, Monde Naturel 84 %, Natation 40 %, Pister 77 %, Sauter 93 %, Scandin 51 %, Se Cacher 88 %, Sentir/Goûter 52 %

Traits Particuliers : 195 cm, 130 kg, vêtements de fourrure et de peau de phoque renforcés par des plaques de cuir souple, cheveux bruns, tempes blanches, épaisse barbe brune piquetée de givre, grandes mains calleuses, corps puissant et très musculeux, veines saillantes, nombreuses cicatrices, voix puissante, regard acéré, torque d'or.

Passions Directrices : Loyauté (Confrérie des Berserkers) 18, Loyauté (Royaume de Scandie) 15, Travers (Violence) 14, Haine (Granbretons) 15, Amitié (Gaalt) 12, Mépris (Belern) 5

Varen Drosek (55 ans)

"Je n'ai jamais rencontré le seigneur Drosek mais sa réputation de guerrier suffit à lui garantir le respect des Scandins. On dit qu'au cours de la bataille qui vit périr Jarak Lune-de-Sang, Drosek tua un berserker en combat singulier... légende ou réalité ?"

Extrait du récit de Théo Schreiber

Gouverneur et Chef des armées de la province de Scandie, Drosek a un physique atypique pour un noble granbreton : grassouillet et de petite taille, il n'a plus que quelques rares cheveux épars sur son crâne dégarni. Mais Drosek cache bien son jeu. D'une férocité inouïe, c'est un guerrier réputé et un stratège éclairé. Il voue une fidélité absolue à l'Empereur Huon, et essaie d'honorer au mieux sa charge de gouverneur, bien qu'il se considère plus comme un soldat que comme un administrateur. Conscient de son manque de charisme, il s'appuie fortement sur son conseiller, Lady Zelya, et joue sur l'orgueil de Borod, la marionnette qu'il a placée sur le Trône de Glace, pour le garder sous son contrôle.

Lorsque Meliadus se révoltera et donnera l'assaut à Londra, Drosek prendra la mer avec ses troupes pour la capitale impériale. Ses embarcations, coulées lors d'une embuscade maritime des pirates de Laars le Terrible, n'arriveront jamais à destination. Drosek rejoindra néanmoins la côte, accroché à une épave. Les eaux glacées et l'hiver scandin lui coûteront la plupart de ses doigts, son nez et ses oreilles. Méconnaissable et infirme, il sera recueilli et sauvé par des côtiers. Apprenant la disgrâce de l'empire, il embrassera la vie simple des pêcheurs scandins, préservant le secret de son identité jusqu'à sa mort, lors d'un accident de pêche, bien des années plus tard.

Lord Drosek, Connétable de l'Ordre du Chien

FOR 15 **CON 17** **TAI 08** **INT 16** **POU 17**
DEX 14 **APP 08**

Points de Vie : 13

Armure : 1d10+2+1d6, plaques granbretonnes et armure tissée

Alliance : +9, -73

Modificateur aux Dégâts : aucun

Armes : *Epée bâtarde* 117 %, dégâts 1d10+1, PdS 18 ; *Poing-de-feu* 70 %, dégâts 3d6, portée 10 m, PdS 3

Compétences : Art (Diplomatie) 80 %, Art (Stratégie et Tactiques Militaires) 95 %, Eloquence 77 %, Esquive 66 %, Langue Commune 90 %, Natation 71 %, Orientation 73 %, Sagacité 50 %

Traits Particuliers : 159 cm, 72 kg, visage rond aux traits lourds et aux cheveux rares, yeux noirs et lèvres fines. Il porte constamment son armure tissée de mailles pourpres et un lourd médaillon d'argent noirci représentant un crâne de chien. Son heaume d'argent et d'acier représente un husky grimaçant aux yeux de saphir.

Passions Directrices : Loyauté (Huon) 15, Loyauté (Adaz Promp) 12, Travers (Téméraire) 11, Amour (Lady Zelya) 10

Lady Zelya de Rowenn (42 ans)

"Personnalité insaisissable..."

Commentaire de Théo Schreiber à l'issue d'un entretien privé portant sur la nature des notes de voyage de celui-ci

Femme discrète mais d'une intelligence froide et calculatrice, Lady Zelya de Rowenn est la fidèle conseillère du gouverneur granbreton de Scandie. Conseillère du Gouverneur Impérial et responsable de l'espionnage, elle tient sous étroite surveillance les comtes et les thanes scandins qui se disent fidèles à l'empire, les sachant aussi fourbes et sophistiqués que les nobles granbretons.

Son plus grand échec est son incapacité à découvrir les centres d'entraînement des berserkers, et le secret de leur drogue, malgré l'aide de Borod l'usurpateur.

Les relations entre le gouverneur Drosek et sa conseillère seront toujours équivoques mais resteront jusqu'au bout purement professionnelles. Malgré des caractères fort différents, un grand respect mutuel ainsi qu'une attirance inavouée les unis...

Rappelée comme la plupart de ses compatriotes à Londra pour contrer ou participer à la Révolution de Meliadus, son navire sera coulé par les pirates de Laars.

Lady Zelya, Connétable de l'Ordre du Lièvre

FOR 11 **CON 12** **TAI 10** **INT 17** **POU 15**
DEX 12 **APP 16**

Points de Vie : 11

Armure : aucune

Alliance : +14, -55

Modificateur aux Dégâts : aucun

Armes : *Dague* 60 %, dégâts 1d4+2+MD, PdS 15 ; *Poing-de-feu* 50 %, dégâts 3d6, portée 10 m, PdS 3

Compétences : Art (Diplomatie) 97 %, Baratin 88 %, Déguisement 94 %, Equitation 90 %, Europe du Tragique Millénaire 61 %, Langue Commune 90 %, Marchander 95 %, Monde Ancien 11 %, Monde Naturel 35 %, Natation 90 %, Navigation 70 %, Piloter [glisseur des neiges] 70 %, Granbreton 90 %, Germain 80 %, Scandin 80 %, Sagacité 70 %, Scribe 91 %

Traits Particuliers : 170 cm, 62 kg, visage fin orné d'une ample chevelure grise souvent (mais pas toujours...) caché par un masque de lièvre en cuir souple. Zelya est vêtue de longues tuniques de soies, ornées de précieuses fourrures. Elle affectionne les tons beiges.

Passions Directrices : Loyauté (Huon) 14, Amour (Drosek) 10, Travers (Intrigue) 14

Borod de Norrk (47 ans)

"Je n'ai croisé le thane de Norrk qu'une fois et ce fut déjà trop ! Faisant remarquer, lors d'une banquet improvisé, que la petite cité de Norrk ne pouvait rivaliser avec Penhag en terme de commerce et d'influence, je vis les yeux glacés de Borod se tourner vers moi pour véritablement m'empaler sur ma chaise. Il va de soi que pour le reste du repas, je me tint coi..."

Extrait du récit de Théo Schreiber

Usurpateur du Trône de Scandie et commandeur de l'Ordre du Faucon, cet homme fait partie de ce que la Scandie compte de plus sophistiqué, cruel, et amoral !

Borod s'est engagé dans la course à la couronne et compense son titre inférieur à celui des autres prétendants (la plupart sont des comtes) par un sens de l'intrigue bien supérieur. Les Solitaires s'abstenant pour l'instant de légitimer qui que soit, il a réussi à s'attirer le soutien politique d'un Chef de Meute et de plusieurs Chefs de Guerre. Il espère ainsi transformer le soutien de quelques uns en aval officiel, dans le cas où les Solitaires n'interviendraient pas cette fois non plus dans le choix du roi.

L'invasion de la Granbretanne résout la plupart des problèmes de Borod. En échange de quelques trahisons et renseignements (notamment le peu qu'il savait sur le secret des berserkers), Lord Drosek a bien voulu satisfaire son ambition et le placer sur le Trône de Glace. Le roi Borod contribue dès lors à la pacification de son propre pays, applaudi des deux mains par l'aristocratie et la bourgeoisie, conspué et méprisé par les gens communs et les rebelles.

Alors que les troupes impériales rejoindront en catastrophe Londra, Borod se retrouvera avec une guerre civile sur les bras. Après



plusieurs batailles très âpres où il cherchera par tous les moyens à conserver sa couronne, il trouvera la mort à la Bataille de Stanger. Il mourra de la main de Belern la Vierge, peu avant qu'elle ne succombe elle aussi à ses blessures.

Borod de Norrk, thane de Norrk

FOR 14 **CON 15** **TAI 17** **INT 14** **POU 14**
DEX 12 **APP 12**

Points de Vie : 16

Armure : 1d6+1 points, armure de cuir doublée de fourrures et de peaux animales

Alliance : +4, -24

Modificateur aux Dégâts : +1d6

Armes : *Sabre à deux mains* 102 %, dégâts 2d6+2+MD, PdS 20 ; *Dague* 80 %, dégâts 1d4+2+MD, PdS 15

Compétences : Art (Diplomatie) 65 %, Art (Stratégie et Tactiques Militaires) 52 %, Eloquence 77 %, Equitation 70 %, Esquive 60 %, Langue Commune 70 %, Scandin 64 %, Scribe 65 %, Résistance à l'Alcool 50 %

Traits Particuliers : 194 cm, 115 kg, lourds vêtements de brocards noir ornés de fourrure d'hermine, cheveux noirs striés de blanc, barbe poivre-et-sel, yeux gris.

Passions Directrices : Travers (Goût du pouvoir) 17, Travers (Violence) 14, Haine (Rebelles) 15

Gaalt Berghilt (34 ans)

"Un jeune homme charmant et cultivé, ce qui, en soi, est fort étonnant chez un noble de ce peuple. S'il se débarrassait de ses questions existentielles et humanistes, il ferait sans doute un excellent meneur d'homme et un chef charismatique pour le pays."

Extrait du récit de Théo Schreiber

Gaalt est le fils et héritier de Thorven Berghilt, comte de Norge. C'est un idéaliste raffiné qui a passé ses jeunes années à étudier en Germanie. Il en a ramené des habitudes que la plupart de ses contemporains jugent indignes, comme le rasage matinal, de fréquents bains, la poésie ou le chant.

Alors que Thorven et les autres comtes se disputent le trône du royaume, la Granbretanne s'empare de la capitale, contraignant le jeune homme à s'enfuir, pourchassé par plusieurs légions. Sans hésiter, il s'enfonce dans le Cercle des Glaces avec une poignée de partisans et de réfugiés ayant échappé au massacre. Là-bas, ils ne doivent leur survie qu'à la complicité des Lapons, que Gaalt parvient à sortir de leur neutralité séculaire en rencontrant, au Pic du Désespoir, Agantuk le Chaman. Les Lapons subviennent à tous leurs besoins, le temps de les initier à la survie dans le Cercle des Glaces, mais aussi à leur culture et à ses mystères.

Pendant cette période Gaalt apprend que Borod de Norrk n'est pas soutenu par les Solitaires. Menés par Aarus le Sanguinaire, les berserkers acceptent de s'allier au jeune homme contre l'usurpateur. Fort d'une petite centaine de rebelles, Gaalt mène une pénible guerre d'usure contre la Granbretanne. Le jeune homme est à l'origine de plusieurs coups d'éclats, comme le piège tendu à l'envahisseur où deux bataillons entiers périrent de froid dans le Cercle des Glaces sans qu'un seul Scandin ne soit tué.

Lors de la libération, ses talents de stratège feront place à ceux de médiateur, et, événement inédit, la Multitude lapone acceptera de prendre part à la vie politique du royaume. A leur tour, les pirates scandins rentreront dans le giron du trône, bravant le refus de leur chef, Laars le Terrible. Soutenu par la Scandie entière et légitimé par les berserkers, même ses rivaux les plus acharnés ne lui contesteront plus le titre de roi.

Mais le monarque qui montera sur le Trône de Glace sera très différent du jeune idéaliste d'autrefois. Plus mûr, autoritaire et respecté, il sera également fort de l'expérience de la culture lapone. Il aura connu la peur, la faim, et la maladie, et leur aura survécu. Il deviendra un excellent monarque, aussi ne lui restera-t-il plus qu'à assurer sa descendance pour que l'unité scandine perdure. Gaalt ne prendra pas d'épouse avant son quarantième anniversaire, et n'obtempérera que sur l'insistance de ses conseillers qui lui voudront un héritier. Il épousera Anhild la Ronde en 5302, qui lui donnera deux fils, enterrant définitivement le souvenir endeuillé de Belern, son véritable amour perdu lors de la bataille qui le vit monter sur le trône.

Gaalt Premier, Héritier du comte de Norge

FOR 15 **CON 14** **TAI 15** **INT 16** **POU 17**
DEX 14 **APP 16**

Points de Vie : 15

Armure : 1d6+1 points, armure de cuir doublée de fourrures et de peaux animales

Alliance : +53, -25



Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Epée Large* 82 %, dégâts 1d8+1+MD, PdS 20 ; *Lance Courte* 58 %, dégâts 1d6+1+MD, PdS 15 ; *Poignard* 64 %, dégâts 1d4+2 +MD, PdS 15

Compétences : Amorcer/Désamorcer un Piège 58 %, Art (Chanter) 32 %, Art (Musique) 17 %, Art (Stratégie et Tactiques Militaires) 58 %, Artisanat (Poésie) 26 %, Bagarre 64 %, Chercher 48 %, Ecouter 44 %, Eloquence 67 %, Esquive 54 %, Europe du Tragique Millénaire 44 %, Germain 65 %, Langue Commune 65 %, Marchander 51 %, Monde Naturel 44 %, Pister 63 %, Sauter 42 %, Scandin 65 %, Se Cacher 68 %, Sentir/Goûter 72 %

Expertise Scientifique : aucune

Traits Particuliers : 186 cm, 91 kg, vêtements de fourrure et de peau animale renforcés par des plaques de cuir souple, épais manteau de fourrure, visage glabre, yeux bleu acier, cheveux blonds légers et courts, voix harmonieuse et confiante.

Passions Directrices : Amour (Belern) 17, Loyauté (Famille) 16, Loyauté (Scandie) 15, Haine (Granbretons) 9



Belern la Vierge (30 ans)

"Voilà peut-être l'archétype de la vierge guerrière ! D'une beauté glacée, elle est aussi chaleureuse qu'un bloc de granit, mais alors quel regard..."

Extrait du récit de Théo Schreiber

Une guerrière scandine fameuse jusqu'en Moscovie. Elle a bâti sa réputation sur le fait qu'elle ait toujours pu, en tout point, rivaliser avec n'importe quel homme. Elle sut surtout protéger sa virginité. On dit qu'elle a abattu à plusieurs occasions des berserkers qui auraient tenté de la prendre de force, et qu'elle s'en est tirée sans une égratignure, laissant les brutes se vider de leur sang dans la neige.

Sculpturale, Belern est avantageusement dotée par la nature. Son corps musclé est souple et en rondeurs, parfaitement proportionné. Son visage est attrayant, mais sans plus. Ce sont ses yeux, d'un vert magnifique, qui attirent l'attention. Guerrière dont le talent aux armes est plus que reconnu, elle n'a cependant jamais été acceptée par les berserkers, très misogynes.

Lors de l'invasion, elle ne se refugie pas dans les forêts, les montagnes ou le Cercle des Glaces, comme ses autres compatriotes en fuite, mais reste cachée en territoire occupé pour exercer des représailles individuelles sur les garnisons granbretonnes, sans conséquence véritable pour l'ennemi. Elle acquiert à cette époque un autre surnom, celui de Vierge Rouge. A l'approche de la libération, elle rejoint la poignée de rebelles basés dans le Cercle des Glaces, en compagnie des Lapons. Elle s'y impose comme bras droit de Gaalt, donnant naissance à sa rivalité avec Aarus.

Le destin de Belern est particulièrement tragique, et il inspirera les scaldes de nombreuses générations durant. En effet, la jeune guerrière est amoureuse de Gaalt, et attend qu'il la courtise. Elle se soumettrait volontiers, prête à sacrifier sa virginité pour lui. Cela ne se produira jamais, car le futur roi, bien qu'attiré par cette légende vivante, est trop intimidé par la terrible réputation de la jeune fille pour oser la séduire. Elle mourra dans ses bras, lors de la bataille de libération de la capitale, et lui avouera son amour, étendue dans un champ de neige rougie par son sang et celui de ses ennemis. Gaalt se maudira d'avoir été aveugle, comprenant qu'il partageait ce sentiment. Cet événement empêchera le Roi de prendre une épouse pendant de longues années.

Belern la Vierge, Guerrière, Héroïne Scandine

FOR 16	**CON 16**	**TAI 12**	**INT 13**	**POU 18**
DEX 16	**APP 14**			

Points de Vie : 14

Armure : 1d6+1 points, armure de cuir doublée de fourrures et de peaux animales

Alliance : +36, -41

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Hache d'Armes* 155 %, dégâts 1d8+2+MD, PdS 15 ; *Dague* 99 %, dégâts 1d4+2+MD, PdS 15 ; *Dague de Lancer* 104 %, dégâts 1d4+1/2MD, Portée 10 mètres

Compétences : Art (Chanter) 71 %, Artisanat (Equilibre) 97 %, Bagarre 77 %, Chercher 81 %, Déplacement Silencieux 93 %, Ecouter 72 %, Eloquence 48 %, Esquive 81 %, Germain 30 %, Grimper 53 %, Langue Commune 65 %, Lutte 82 %, Médecine Rudimentaire 52 %, Natation 40 %, Sauter 54 %, Scandin 60 %, Se Cacher 92 %, Résistance à l'Alcool 84 %

Traits Particuliers : 181 cm, 68 kg, vêtements de fourrure et de peau animale renforcés par des plaques de cuir souple, cheveux bruns mi-



longs, corps musclé, souple et bien découplé, agréables rondeurs, visage attrayant, yeux d'un vert magnifique, voix musicale, rire cristallin, têtue.

Passions Directrices : Amour (Gaalt) 18, Mépris (les autres hommes...) 14, Travers (Téméraire) 14, Haine (Granbretons) 12

Kald le Petit (36 ans)

"Tout est mystère chez ce petit homme tranquille. Vous pensez pouvoir le faire parler et vous finissez par vous rendre compte que vous lui avez dévoilé l'essentiel de vos travaux des trois dernières années !"

Extrait du récit de Théo Schreiber

Petit et malingre pour un Scandin, le principal atout de Kald est son intellect hors du commun. Conseiller militaire de Gaalt, il disparaît de longs mois pour revenir avec des prototypes d'armes, basés sur les Secrets du Froid, qui donneront quelques mois plus tard la victoire aux rebelles à la Bataille de Stanger, lors de la libération de la capitale.

Kald le Petit, Ennemi du Ténébreux Empire

FOR 11	**CON 10**	**TAI 08**	**INT 19**	**POU 16**
DEX 13	**APP 10**			

Points de Vie : 9

Armure : 1D2-1 points, fourrures et peaux animales

Alliance : +6, -4

Modificateur aux Dégâts : aucun

Armes : *Petit Couteau* 43 %, dégâts 1d4+MD, PdS 9*

** Cette arme n'est pas destinée à la parade et accumule les points de dégâts reçus lors des parades, jusqu'à rupture.*

Compétences : Art (Stratégie et Tactiques Militaires) 60 %, Artisanat (Souffleur de Verre) 63 %, Evaluer 81 %, Germain 45 %, Langue Commune 90 %, Maîtrise Technologique 62 %, Monde Ancien 22 %, Monde Naturel 84 %, Potions 84 %, Réparer/ Concevoir 52 %, Médecine Rudimentaire 92 %, Sagacité 65 %, Scandin 90 %, Vieux Germain 49 %

Expertise Scientifique : Drogues Stimulantes 1, Poison 1, Drogue des Berserkers 4. Grâce à l'aide des Mages du Givre et des Chamans Lapons, Kalid devient finalement le dépositaire des Secrets des Glaces. Les armes qu'il invente permettent alors à Gaalt d'emporter la Bataille de Stanger.

Traits Particuliers : 152 cm, 49 kg, vêtements de fourrure et de peau animale, cheveux bruns, visage imberbe et juvénile, yeux marrons, voix nasillarde, peau de loup recouvrant son crâne et pendant lamentablement dans son dos.

Passions Directrices : Amitié (Gaalt) 15

Laars le Terrible (44 ans)

"Tout ce que je connais de Laars le Terrible ce sont ses bottes et son odeur de goudron salé ! Caché sous des cordages lors de la capture de notre navire en mer Baltik je n'ai guère eu le courage de faire plus ample connaissance..."

Extrait du récit de Théo Schreiber

Les origines de Laars sont mal connues. Il s'échoua un matin brumeux, seul (!) à bord de son drakkar, sur la grève d'un village côtier. En moins d'une heure, il persuada la moitié des hommes du village de le suivre, et il reprit la mer avec un nouvel équipage laissant derrière lui des épouses éplorées. En quelques mois, Laars et ses marins devinrent les plus illustres pirates de l'époque, et sa flotte s'accrût de plusieurs navires supplémentaires.

L'ambition de Laars est de reconstituer la Confrérie des Ecumeurs des Mers.

Au moment de la libération, la plupart des navires pirates seront sous ses ordres, et il enverra par le fond un grand nombre des navires granbretons évacuant les troupes vers Londra, répondant à l'appel de la guerre civile mettant à sac la capitale impériale.

Laars le Terrible ne reconnaîtra jamais l'autorité de Gaalt. Aussi, lorsque ses hommes jureront fidélité au Roi, il s'en ira, seul sur son drakkar débordant de butin (et emportant à jamais le secret de la navigation en solitaire !), vers les mers brumeuses du Grand Nord. On ne le reverra jamais, mais il sera honoré comme un des héros de la Libération. Quand le Ténébreux Empire ne sera plus qu'un lointain souvenir, bien des aventuriers partiront à la recherche de ses fabuleux trésors que l'on dira dissimulés sur une île ne figurant sur aucune carte.



Laars le Terrible, Pirate Sanguinaire

FOR 17 **CON 17** **TAI 16** **INT 13** **POU 18**
DEX 14 **APP 09**

Points de Vie : 17

Armure : 1d6+1 points, armure de cuir clouté

Alliance : +9, -35

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Hache Maritime* 119 %, dégâts 2d6+2+MD, PdS 15 ; *Grappin* 92 %, dégâts 1d6+MD, PdS 12* ; *Sabre d'Abordage* 97 %, dégâts 1d6+2+MD, PdS 21

* *Cette arme n'est pas destinée à la parade et accumule les points de dégâts reçus lors des parades, jusqu'à rupture.*

Compétences : Art (Stratégie et Tactiques Militaires Maritimes) 82 %, Artisanat (Construire un Navire) 55 %, Artisanat (Equilibre) 80 %, Chercher 64 %, Eloquence 79 %, Esquive 52 %, Evaluer 86 %, Grimper 77 %, Langue Commune 60 %, Monde Naturel 44 %, Natation 88 %, Navigation 104 %, Orientation 102 %, Scandin 24 %, Résistance à l'Alcool 91 %, Scribe 35 %

Traits Particuliers : 194 cm, 145 kg, vêtements de fourrure et de peau animale, armure de cuir clouté, cheveux roux, barbe tressée, yeux marrons, visage couturé de cicatrices, voix puissante, odeur d'eau salée et de goudron, haleine empuantie par le rhum, démarche chaloupée.

Passions Directrices : Travers (Téméraire) 18, Travers (Rebelle) 14, Travers (Sadisme) 12, Mépris (Granbretons) 10

Erik Laukka (38 ans)

"Le comte de Finnermark me fait penser au comte Airain, en plus jeune... sincère et honnête, juste mais ferme, il a l'étoffe d'un grand dirigeant."

Extrait du récit de Théo Schreiber

Homme sage versé dans l'art de la guerre, Erik est aussi redoutable stratège que guerrier accompli. Ses allures martiales sont à l'image de ses terres : dures, froides. En tant que Chef de Guerre du Finnermark, il estime que la Couronne de Scandie lui revient de droit. Il résiste farouchement à l'invasion menée par les Granbretons et les Moscoviens unis. Vaincu, il disparaît dans les forêts du Jotunheim, pour ne réapparaître que plusieurs années plus tard à la tête d'une courageuse mais dérisoire armée composée de paysans et de serfs.

A la libération, après avoir été l'un de ses principaux rivaux, Erik se déclare partisan du roi Gaalt et défie quiconque de s'opposer à son couronnement. Les autres comtes prennent assez mal la chose, mais lorsque les berserkers présents se placent farouchement à ses côtés, tous renoncent à leurs propres rêves de couronnement.

Erik Laukka, Comte du Finnermark

FOR 15 **CON 15** **TAI 14** **INT 15** **POU 18**
DEX 14 **APP 15**

Points de Vie : 15

Armure : 1d6 (cuir) ou 1d8+1 (cuirasse de guerre)

Alliance : +21, -17

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Epée longue* 125 %, dégâts 2d8+MD, PdS 20 ; *Hache d'arme* 95 %, dégâts 1d8+1+MD, PdS 15 ; *Petit Bouclier* 90 %, dégâts 1d3+MD+Repousser, PdS 20

Compétences : Art (Stratégie et Tactiques Militaires) 80 %, Artisanat (Forgeron) 60 %, Eloquence 83 %, Equitation 75 %, Langue Commune 90 %, Maîtrise Technologique 32 %, Monde Naturel 70 %, Sagacité 76 %, Scandin 90 %

Traits Particuliers : 185 cm, 80 kg, étonnement maigre pour un noble scandin, Erik Laukka en impose par sa calme détermination et ses compétences de meneur d'hommes.

Passions Directrices : Loyauté (Finnermark) 15, Amitié (Gaalt) 13

Kôl Vorander (40 ans)

"Certains esprits sceptiques doutent que cet être ignoble existe vraiment ou qu'il ai réellement commis la moitié des méfaits qu'on lui reproche... doux utopistes ! Après avoir vu de mes yeux les restes calcinés du village d'Olofborg et de ses habitants, je ne peux que les renvoyer à leurs chères études. Le mal existe, Vorander est son plus dévoué serviteur."

Extrait du récit de Théo Schreiber

Cette brute assoiffée de sang est le plus fidèle serviteur de Yorem von Prak, grand prêtre de l'ordre de Nidaros. Vorander dirige les Nidaars, les guerriers de l'ordre, avec une brutalité qui n'égale que son fanatisme.

Une vie de violence et de combats, commencée dès son plus jeune âge dans les rues de Reyvik, a façonné un homme sanguinaire et sans pitié. A l'âge de 16 ans, il échappa de justesse à l'incendie d'un bordel où il officiait (déjà) comme videur. Son visage, brûlé au dernier degré, en garde la trace indélébile. Seule sa bouche, large tranchée aux dents semblables à des crocs, et ses yeux, petits et enfoncés dans leurs orbites, permettent de le définir comme humain !

Kôl Vorander, Commandant en chef des Nidaars

FOR 20 **CON 16** **TAI 18** **INT 12** **POU 13**
DEX 12 **APP 05**

Points de Vie : 17

Armure : 1d8+2, demi-plaques et anneaux

Alliance : +7, -79

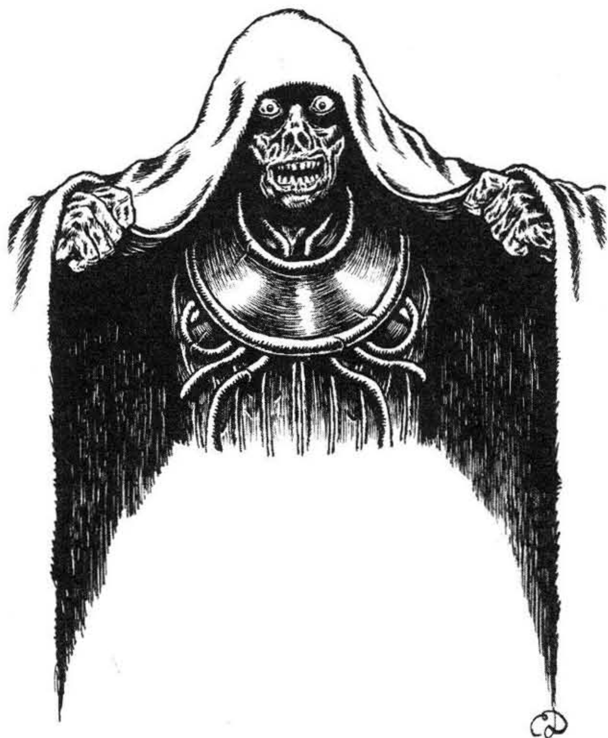
Modificateur aux Dégâts : +1d6

Armes : *Hache Scandine* 126 %, dégâts 2d8+1+MD, PdS 25 ; *Arbalète lourde* 76 %, dégâts 2d6+2+1/2 MD, portée 80 m, t/rnd 1/3, PdS 10

Compétences : Art (Stratégie et Tactiques Militaires) 66 %, Artisanat (Torture) 96 %, Chercher 56 %, Esquive 66 %, Grimper 64 %, Langue Commune 76 %, Monde Naturel 46 %, Natation 46 %, Navigation 56 %, Orientation 71 %, Scandin 36 %, Résistance à l'Alcool 76 %, Scribe 26 %

Traits Particuliers : 203 cm, 156 kg, lourde armure de demi-plaques et anneaux brunie par le sang de ses ennemis, crâne rasé, courte barbe noire, petits yeux noirs, visage mutilé par les brûlures.





Passions Directrices : Folie (Sadisme) 18, Loyauté (Ordre de Nidaros) 15, Folie (Paranoïa) 12, Peur (Granbretons) 8

Vatanen (28 ans)

"Charmant !"

Commentaire enthousiaste de Théo Schreiber à la sortie d'une taverne où se produisait le scalde

Vatanen est le scalde le plus en vue du moment. Sa jeunesse, son charisme et ses impressionnants talent oratoires en font l'un des rares personnages connus dans tout le pays pour autre chose que des exploits guerriers !

Le jeune homme fait chavirer le cœur des plus frustres villageoises comme celui des plus perverses citadines. On peut le rencontrer aussi bien dans une obscure auberge du Finnermark qu'à la cour du comte de Penhag ! Son animal de compagnie, un lièvre affectueusement nommé "Pazil", est autant sa mascotte que son compagnon de voyage.

Vatanen, Raconteur d'Histoires itinérant

FOR 12	**CON 13**	**TAI 14**	**INT 14**	**POU 13**
DEX 16	**APP 18**			

Points de Vie : 14

Armure : aucune

Alliance : +6, -4

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Lame de Benner* 73 %, dégâts 1d4+1+MD, PdS 15

Compétences : Art (Contes et Légendes du Grand Nord) 105 %, Art (Chant) 90 %, Art (Danse) 88 %, Art (Séduction) 85 %, Baratin 84 %, Eloquence 102 %, Evaluer 60 %, Germain 85 %, Langue Commune 100 %, Monde Ancien 10 %, Monde Naturel 65 %, Sagacité 65 %, Moscovien 70 %, Scandin 100 %

Traits Particuliers : 182 cm, 77 kg, vêtements bouffant de soie ou de brocard, longs cheveux blonds noués en queue de cheval, visage orné d'une courte barbe soigneusement taillée, yeux bleus, voix chaude et puissante.

Passions Directrices : Passe-Temps (Musique) 15, Passe-Temps (Voyages) 14, Passe-Temps (Séduction) 10

Arhk Tod (289 ans)

Arhk Tod est un vieillard mi-homme mi-goule issu des laboratoires des Observateurs sur l'Ile de Brume en 5001 (voir l'***Atlas Germanique*** p.48). Son apparence est repoussante. Il mesure deux mètres trente et son corps n'a que les mains et les jambes d'humain. Par contre, son visage, encadré de longs cheveux blancs, reste à dominante humaine mais ses grands yeux jaunes et exorbités, encadrés d'appendices osseux, ne trompent personne. La longévité acquise par son hybridation et ses capacités amphibies lui ont permis de visiter les vestiges engloutis de l'Age d'Or et d'acquérir les connaissances nécessaires pour équiper le Cimetière (voir page 43). De plus il dispose d'un réseau de connaissance étendu parmi les communautés goules de toute l'Europe du nord - on prétend même qu'il a aidé Wachiosaure a accéder au trône de la pyramide de fer en échange de matériel, il y a deux cent ans de cela - qui lui permet de localiser de nombreux trésors engloutis. Arhk Tod ne poursuit qu'un seul but : se venger de l'humanité, et le génocide de masse hante ses nuits depuis qu'il a compris qu'il était seul de son espèce et condamné à le rester. Aujourd'hui le seul obstacle à la réalisation d'une partie des plans du dément reste son manque de connaissances scientifiques. En effet, il a déjà répertorié quatre sous-marins d'attaque dans les profondeurs de l'atlantique nord, mais il n'a pas conscience du potentiel de ses découvertes…

Arhk Tod, Hybride dément

FOR 17	**CON 18**	**TAI 25**	**INT 16**	**POU 06**
DEX 13	**APP 04**			

Points de Vie : 22

Armure : 1d3 de peau plus ou moins caoutchouteuse

Alliance : +6, -144

Modificateur aux Dégâts : +2d6

Armes : *Masse pneumatique* 45 %, dégâts 5d4+1+MD, PdS 15

Compétences : Art (Sculptures malsaines) 89%, Chercher 70%, Ecouter 80%, Esquive 30%, Europe 50%, Evaluer 65%, Grimper 55%, Langue Etrangère (langue des goules) 99%, Maîtrise Technologique 50%, Marchander 78%, Médecine Rudimentaire 60%, Monde Ancien 65%, Monde Naturel 78%, Natation 150%, Naviga-



tion 88%, Orientation 90%, Piloter(Cimetière) 100%, Potions 40%, Réparer/Concevoir 52%, Sagacité 78%, Scribe 98%

Expertise scientifique : Arhk Tod est surtout versé dans les sciences mécaniques et énergétiques. Mais si son savoir est grand, il est plutôt anarchique.

Traits Particuliers : 230 cm, 150 kg, hybride homme-goule, visage osseux à la peau caoutchouteuse, yeux globuleux, longs cheveux blancs, vêtements bouffants aux teintes vertes lorsqu'il reçoit des "invités" (toge, tunique), voix aiguë et nasillarde.

Passions directrices : Haine (Humanité) 19, Peur (solitude) 15, Amitié (goules) 10, Hobby (bricoler le cimetière) 18

Connaissance du Monde Ancien

- Les habitants de Bergen étaient des savants réputés pour leur maîtrise de la météorologie, l'océanographie, et la biologie marine. On croit que certains de leurs centres de recherche ont été submergés par (bâtis sous ?) l'océan.
- Les goules aquatiques auraient été créées dans les eaux de Bergen par des généticiens norvégiens désirant donner naissance à une branche amphibie de l'humanité. Quel accident dramatique a pu conduire aux horreurs qui infestent aujourd'hui les eaux du monde ?

Sites Intéressants

Aabo

2 500 habitants

Cette ville du Finnerland connaît un timide essor grâce à son industrie basée sur le textile. L'artisanat est relativement avancé, des métiers à tisser assez perfectionnés y étant utilisés. Malheureusement, l'influence économiquement dominatrice de Tammfors la prive d'une fraction des richesses que la qualité de son artisanat lui aurait valu. Depuis quelques temps, les membres du Conseil de la cité cherchent un moyen de diminuer l'influence de leur grande rivale. Aucune option n'est écartée.

Aalborg

5 000 habitants

Il s'agit d'une fière enclave commerciale de la presqu'île du Jutland. Elle est dirigée fermement par le thane Stav Karsson, qui a favorisé ces dernières années le commerce avec Germains et Hollandiens.

Les particularités de cette ville animée sont les nichoirs installées à chacune des fenêtres, permettant d'abriter de nombreuses races d'oiseaux, et transformant la ville entière en jardin musical permanent.

Le Marché aux Oiseaux, s'il n'occupe pas une place prépondérante dans les activités commerciales d'Aalborg, est une confortable source de revenus pour le thane, car on peut y acheter des faucons racés ou des volatiles exotiques comme les perroquets. Une curiosité visitée par de nombreux nobles européens. Avec un peu de détermination et surtout beaucoup d'argent, il est possible d'acquérir de rares montures volantes comme les puissants faucons des steppes ou les gracieux flamants de Kamarg.

Bergen

4 000 habitants

Cette cité fortifiée est adossée à une colline, recherchant la protection d'un creux de la montagne. Son port est également fortifié, et constitue l'un des principaux chantiers navals de Scandie.

La ville résistera farouchement à l'envahisseur granbreton, après avoir remporté une demi-victoire. Les envahisseurs, après plusieurs mois de siège, décideront de raser la ville et de la livrer aux flammes. Il n'en subsistera que quelques ruines, vestiges des bâtiments de pierres.

La Caverne des Résonances

Il s'agit d'une chambre de cristal cachée dans le Jotunheim, considérée comme le plus saint temple de Ioermungandr, le Trembleur de Terre. Il est possible d'y sentir les vibrations dues aux mouvements des plaques tectoniques, qui s'y réverbèrent en s'amplifiant, donnant naissance à son nom. Lors des tremblements de terre, c'est un véritable rugissement qui envahit le Jotunheim et les vallées voisines, frappant les Scandins d'une peur superstitieuse incontrôlable. Elle est défendue par deux géants plusieurs fois centenaires et atteints de surdité totale.

Le Cercle des Glaces

La plus grande partie de la zone polaire n'a jamais été explorée, d'une part parce que les conditions climatiques sont de plus en plus mortelles lorsque l'on progresse vers le nord, d'autre part parce que les Lapons se montrent assez vindicatifs lorsqu'il s'agit de protection territoriale. Par ailleurs, seul le sud du Jotunheim a été exploré par des civilisés.

Cette partie du monde recèle des dangers qui lui sont propres. Ravins cachés par des amas de neige en équilibre précaire ; lacs nouvellement gelés et dont la délicate couche de glace, masquée par la neige, cède facilement sous le poids d'un homme ; hardes de loups et ours polaires se disputant, avec les serpents des neiges, les rôles de prédateurs ; sans compter les terrifiantes tempêtes de neige. Les seuls humanoïdes à avoir appris à y survivre sont les Lapons et, dans une autre mesure, les géants du Jotunheim.

Malgré ses dangers mortels, le Cercle des Glaces est un royaume d'enchantement, baigné dans une lumière irréelle - argentée et accentuée de reflets rosés ou flamboyants. Le *Nordkapp* (une simple falaise



Le Soleil de Minuit et la Nuit Polaire

Passée une certaine latitude, correspondant à la frontière actuelle du Cercle des Glaces, on peut assister à ce curieux phénomène qui glace d'effroi la plupart des voyageurs européens.

En été, à son point le plus bas, le soleil ne disparaît pas complètement derrière l'horizon, baignant les décors désolés du Grand Nord d'une lueur transfigurante. En hiver, la nuit semble au contraire étendre ses rets tentaculaires pour de longs mois. En effet, plus on progresse vers le nord, et plus l'obscurité s'éternise.

Le phénomène n'est bien sûr pas brutal. Plus on descend vers le sud, plus une courte nuit s'installe en été, le soleil pointant timidement le bout de son nez l'hiver, pour aboutir finalement au rythme diurne/nocturne familier pour les autres européens.

s'élevant au-dessus des eaux gelées) est tout particulièrement craint par les explorateurs scandins ; plus d'un cœur valeureux a explosé de terreur en y voyant l'astre solaire se figer sur l'horizon, pour ne reprendre sa course que quelques minutes plus tard. Les nomades lapons, persuadés qu'il s'agit d'un lieu sacré, y ont dédié plusieurs tertres enneigés à leurs esprits ; le Nordkapp constitue une étape obligatoire dans leur initiation spirituelle.

Les Centres de Recrutement pour Berserkers

Ils ont été bâtis sur les ruines de centres de survie créés à l'époque du Tragique Millénaire. Ces centres sont de faible superficie et isolés. Seul celui de Jokkmokk, à la limite de la zone polaire, manqua d'être découvert par les Granbretons. Mais heureusement, l'expansion vers le nord des légions masquées fut arrêtée par une tempête de neige qui décima l'armée impériale.

Les trois centres sont nommés Jokkmokk, Calhurd, et Trandheil. Chacun se présente sous la forme d'un dôme d'une trentaine de mètres de hauteur, et de quelques centaines de mètres de diamètre. Eternellement recouvertes par de la neige glacée, il est aisé de les confondre avec de gigantesques collines, surtout lorsque ces centres sont adossés, comme ceux de Calhurd et de Trandheil, aux contreforts du Jotunheim.

Ces centres sont occupés par des berserkers en formation et leurs instructeurs. Chacun est dirigé par un Solitaire, et administré par les Sages qui disposent de laboratoires secrets en sous-sol. Les drogues responsables de la création des berserkers sont produites ici, mais en prélude à la Libération, des armes basées sur les Secrets du Froid y sont également développées.

Connaissance du Monde Ancien

• Ces édifices ont été bâtis à partir des ruines des Centres de Survie inaugurés par le dernier président de l'Union Scandinave, au tout début du Tragique Millénaire.

• Il en aurait existé plusieurs autres dont les niveaux souterrains seraient peut-être encore intacts. Qui sait ce qu'ils peuvent encore receler comme trésors ?

Le Cimetière des Epaves

Des contes de marins ivres narrent les aventures d'un équipage de robustes gaillards luttant contre une mystérieuse force d'attraction qui les entraînait vers une île entourée de brume non répertoriée sur les cartes. Ces vieilles légendes sont toujours situées entre 'Sland et Norge et mentionnent l'île mystérieuse comme le terrifiant cimetière des épaves...

Le Cimetière

Cet endroit existe bel et bien. C'est une île artificielle constituée d'une barge métallique et circulaire entourée de nombreuses épaves de navires. La barge est un ancien navire d'exploration marine de l'Age d'Or récupéré sous les glaces et remis à flot. Elle abrite de nombreuses installations sous la surface ainsi que les quartiers de Arhk Tod, le maître des lieux.

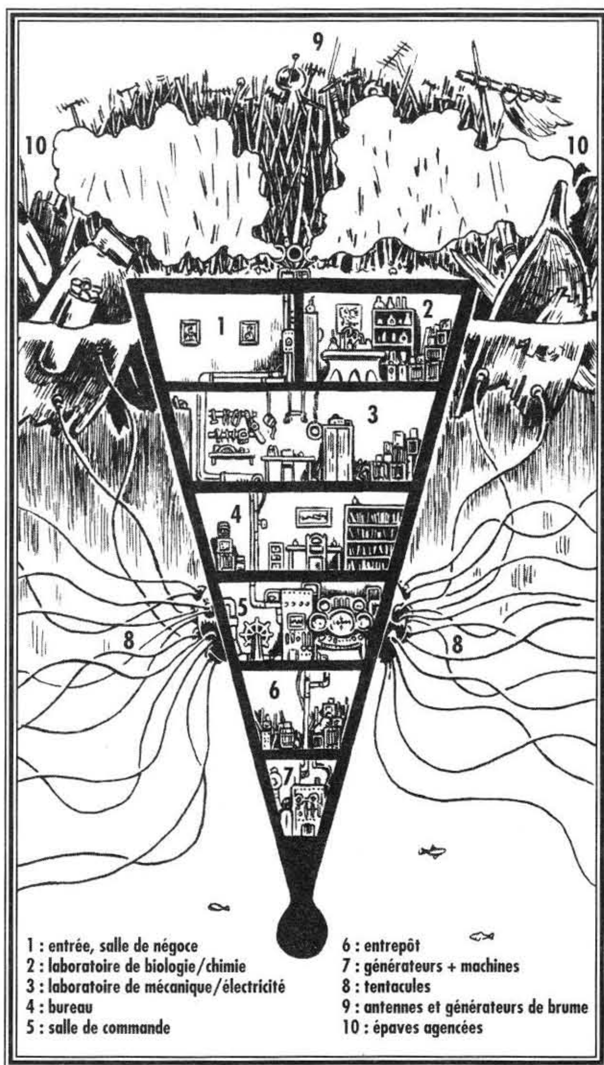
Si la barge paraît circulaire c'est que seul un dixième de sa masse et au-dessus de la surface. En fait le navire et un cône de vingt mètres de hauteur dont la pointe sert de quille. La plate-forme émergée et hérissée d'antennes inutiles qui dissimulent l'entrée de la barge mais aussi un générateur de brume et des haut-parleurs pouvant diffuser les chants de plusieurs animaux marins pour effrayer les navigateurs.

Sous les flots, le navire possède assez d'espace pour abriter les appartements/laboratoires spacieux de Arhk Tod ainsi que la salle de commande de toutes les installations du navire et surtout de la trentaine de fins tentacules d'inox capables de tracter un gros navire vers l'embarcation depuis un mile de distance.

De nombreuses baies de plastacier offrent une vue sur les fonds marins.



Pour contribuer à l'aspect sinistre de son navire Arhk Tod, l'entoure de sculptures démentes réalisées à partir des épaves des embarcations victimes du Cimetière et assemblées grâce aux formidables tentacules de métal. Bien entendu, Tod veille à ce que l'origine des matériaux de construction de ses œuvres soit sans équivoque afin d'inspirer la terreur aux équipages des navires abordés.



Les Habitants

De nombreuses goules côtoient les lieux. Mais seules une cinquantaine de goules d'origine animale résident au cimetière en permanence - Arhk Tod les appelle ses mignons - les autres viennent commercer. Car Arhk Tod entretient des rapports très fructueux avec les communautés goules de Norge et Denmark à qui il échange des armes et des captifs contre des reliques trouvées dans les profondeurs.

L'antre du maître des lieux est un capharnaüm de matériel scientifique datant parfois de plusieurs millénaires. Arhk Tod essaie de comprendre le fonctionnement de tout ce qu'il récupère mais les trois quarts de ses découvertes restent à l'état de bibelots inutiles. Pourtant, le vieux mutant sait faire preuve de génie : il s'est fabriqué un compagnon mécanique - Derfön - aussi dément que lui. Ils passent des heures à jouer à une variante des échecs ou à tenter d'améliorer le Cimetière. Derfön ressemble à un tronc de goule métallique monté sur chenillettes. Il possède une intelligence humaine obtenue à partir de quatre cerveaux de captifs mal connectés qui se nécrosent lentement dans leur logement de verre situés dans des caissons au-dessus des chenilles. Tous les six mois Arhk Tod change l'un des cerveaux de Derfön afin d'assurer la survie du droïde et de renouveler sa conversation. Ainsi, le vieillard à toujours de nouvelles choses à découvrir chez son compagnon.

Les Cités de Glace

Profondément sises dans le Cercle des Glaces se dressent des cités monolithiques, taillées dans de la glace, étincelantes lorsque brille le soleil de minuit.

Les Lapons se sont efforcés de garder secrète leur existence car leurs cousins scandins auraient été prompts à les piller. Les seuls résidents permanents sont les chamans lapons, qui étudient les Secrets du Froid ainsi que d'autres sciences anciennes depuis longtemps oubliées, avec jusqu'à présent peu de succès. Afin de masquer l'existence de ces cités, les Lapons ont embrassé une existence nomade. Malgré cette mascarade, les tribus reviennent régulièrement dans leur cité natale, les femmes pour y accoucher et leur progéniture pour y être élevés jusqu'à maturité.

Les rumeurs concernant la présence de ces villes ont suscité de nombreuses légendes, et autant d'expéditions scandines ou étrangères. Mais les Lapons n'ont jamais encouragé leur découverte, et même, en se proposant comme guides, s'assurent que les explorateurs revien-

Connaissance du Monde Ancien

• D'après les rumeurs, il existe dans le Cercle Polaire plusieurs cités taillées dans une glace inaltérable, indifférente à l'érosion des tempêtes, aux tremblements de terre, à la chaleur du soleil ou aux éventuels feux allumés par leurs occupants. Ce miracle de la technologie serait bien sûr le produit du légendaire âge d'or. Seules les traditions orales lapones pourraient confirmer leur existence, mais malheureusement, ce peuple est des plus réservés et de nombreux détails semblent devoir rester obscurs.



nent bredouilles. Ce n'est que lorsque la culture lapone s'ouvrira à la Scandie, à la libération, que leur existence sera enfin confirmée et que les Lapons dévoileront leur mystérieux patrimoine.

Gotborg

9 000 habitants

Ville portuaire appartenant à la Guilde de la Baltik, Gotborg assure sa prospérité grâce au commerce maritime. Les marais ont assiégé ses remparts, rendant son accès terrestre difficile. Quant au port, protégé par deux forteresses, il peut être condamné par une gigantesque chaîne de bronze. Ses chantiers navals concurrencent ceux de Bergen.

La Guilde ayant passé de juteux contrats avec la Granbretanne, Gotborg conservera longtemps un statut de semi-indépendance favorisant les foyers de rébellions contre l'Empire.

Fatigué de devoir sans cesse avoir à l'œil cette cité, le gouverneur Drosek ordonnera son anéantissement. La population sera intégralement déportée à Londra et Hanz Juker, Intendant Général au nom de la Guilde, sera envoyé en pièces détachées aux sorciers du Furet qui en feront une marionnette mécanique très appréciée à la cour de Huon.

Le fjord de Hørkyen

Situé non loin du cercle de glace, dans le comté de Norge, au nord de Trondheim, le fjord de Hørkyen est un lieu évité par toute personne saine d'esprit. En effet, toutes les communautés qui se sont installées sur ce site apparemment prospère et abrité ont disparu en laissant tous leurs biens derrière elles. De plus, les navires qui croisent dans le secteur ont aussi tendance à disparaître sans laisser de trace.

L'hypothèse d'une colonie particulièrement agressive et discrète de goule des mers a longtemps été retenue, mais les expéditions punitives qui sont revenues et les reconnaissances effectuées par de courageux capitaines finirent par infirmer cette éventualité.

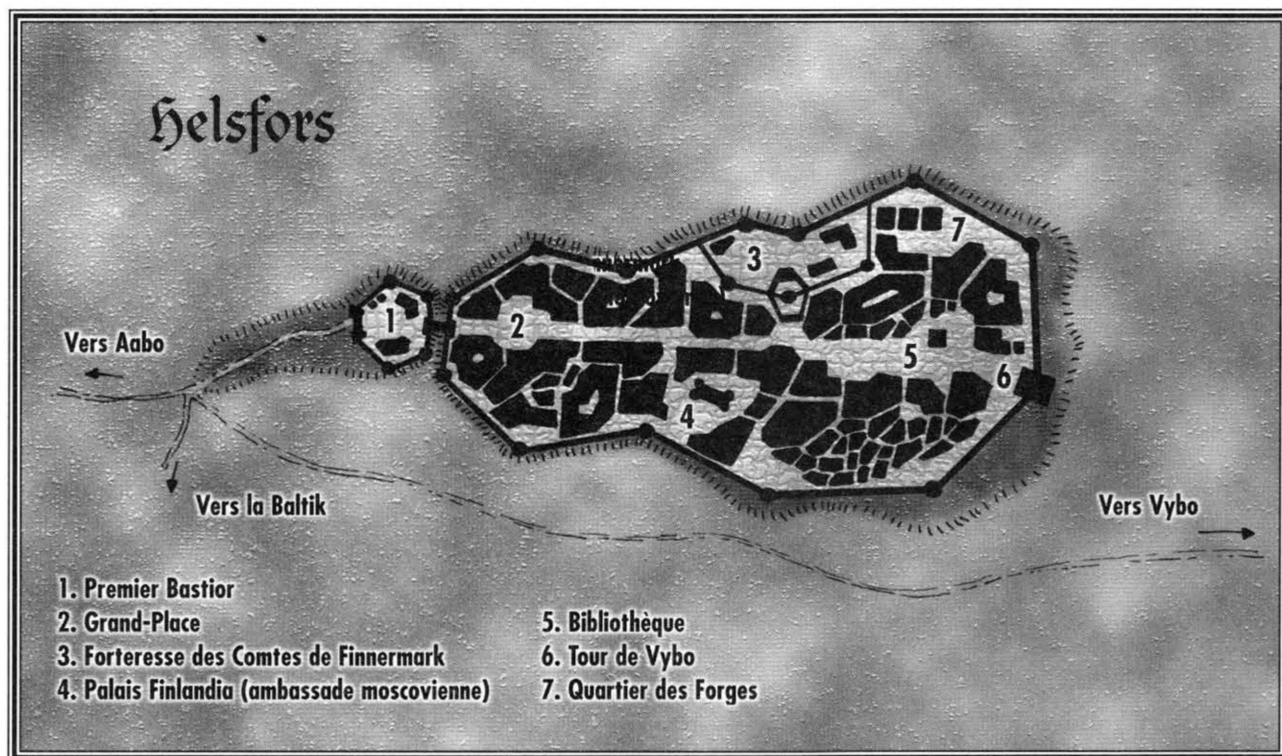
Certains illuminés prétendent avoir entendu des litanies gargouillantes et senti une forte odeur d'ammoniaque alors qu'ils chassaient le renne dans la région. Depuis, les rumeurs sur des créatures mi-homme, mi-calamar vénérant une divinité impie vont bon train… Mais le mystère reste entier.

Helsfors

9 000 habitants

Malgré ses airs de forteresse, cette grande bourgade bourgeoise du Finnermark est le rendez-vous des libres-penseurs, scaldes, et philosophes, ainsi que des meilleurs forgerons ! Il faut dire qu'Helsfors subit grandement l'influence de la Moscovie voisine. Il est à noter que l'ambassade moscovienne occupe nonchalamment le vieux palais Finlandia, entièrement rénové à sa mode singulière.

La principale bibliothèque de Scandie est implantée dans cette ville, et elle représente une étape obligatoire pour la plupart des érudits ou chercheurs désirant explorer les nombreuses ruines de la Scandie profonde.





Du haut de son promontoire rocheux, Helsfors aura le loisir de résister longtemps à l'invasion granbretonne. Il ne faudra pas moins de l'intervention des premiers ornithoptères bombardiers de la Légion Ailée pour ouvrir des brèches dans ses fortifications.

Passée l'invasion granbretonne, un commandeur de l'Ordre du Lézard s'installera à Helsfors, puisant inlassablement dans les vieux documents hébergés par la bibliothèque.

Les Mers Intérieures

Elles couvrent de larges superficies et des lacs gigantesques apparaissent, créés par des ruptures de l'écorce terrestre et par de violents tremblements de terre.

Les clans qui se sont établis autour sont essentiellement des pêcheurs d'eau douce, mais ils sont en relation avec les pirates des Serpents des Mers qui y viennent toujours, l'hiver, pour effectuer des réparations. La plus grande de ces mers intérieures, le lac Vanner proche de Gotborg, est assez méridional pour ne pas geler l'hiver.

Oslow

5 500 habitants

Oslow n'est maintenant plus qu'une petite bourgade atrophiée.

Cependant, elle est la ville des érudits et des poètes et elle abrite l'unique Ecole des Lettres du pays, qui a prodigué ses connaissances à plus de la moitié des scaldes du royaume.

D'aspect austère, l'école est établie dans d'anciens donjons, dressés au temps d'Egill le Chauve, et réaménagés à des fins plus studieuses. Elle est néanmoins très pauvre en comparaison de certaines universités européennes et ne dispose pas d'assez de documents pour prétendre posséder une vaste bibliothèque.

Des échanges d'étudiants sont parfois effectués avec la cité d'Helsfors. Le port d'Oslow est modeste mais encombré à certaines périodes de l'année, où les marchands germains et hollandiens débarquent pour commercer.

Connaissance du Monde Ancien

- A une lointaine époque, Oslow fut entièrement détruite par un incendie imputé à trois sorcières.
- Il existe de nombreuses ruines de la vieille ville, ainsi que de la ville antique ; on dit que celles-ci recèlent bien des secrets, mais aussi les germes de la "Mort Noire", emprisonnés lors d'une épidémie de peste il y a plusieurs millénaires.

Penhag

15 000 habitants

Bien protégée par une double rangée de remparts, la ville de Penhag est la principale enclave commerciale du pays, ainsi que la capitale du comté de Denmark. Sa proximité avec Rosk et Gotborg (riches comptoirs de la Guilde de la Baltik) a permis bien des échanges à l'origine de la récente expansion économique du pays. C'est dans cette cité, dont le port rivalise avec celui de Stanger, que l'on rencontre le plus d'étrangers. Tout se trouve sur le marché Penhag. Du plus vulgaire bibelot fabriqué en Moscovie jusqu'aux épices d'Afrika en passant par quelques merveilles technologiques pillées on ne sais où...

Les rues de Penhag sont plus larges et plus propres que la moyenne scandine, reflétant la richesse de la cité. Karl Vildersen, le thane de la région, est sans doutes l'un des hommes les plus riches de Scandie. Il négocie personnellement avec nombre de pirates et de receleurs comme Ferdrik Walton sur 'Sland (voir p. 50). Sa fortune ne s'est pas faite sans compromissions et le comte de Denmark serait sans doute très intéressé par connaître la teneur de certains accords passés entre Vildersen et la guilde de la Baltik.

Enfin, les femmes sont ici réputées pour leur beauté et leurs parures d'or et de bijoux dont l'origine n'est peut-être pas toujours très claire...

Le Pic du Désespoir

De loin, on croirait à une bizarrerie de la nature, puisqu'il se dresse au milieu d'une plaine de glace pratiquement plate, fendant les vents violents en produisant les sons étranges qui lui donnent son nom. De près, on s'aperçoit que le pic (haut d'une centaine de mètres) a été taillé de main d'homme et transporté morceau par morceau jusque-là !

Une ouverture dissimulée dans les joints grossiers des mœllons de glace constituant le pic donne sur une sorte d'igloo caverneux. Le serviteur du Bâton Runique, Agantuk, chaman passant pour un mystique au sein même de sa profession, y habite depuis toujours.

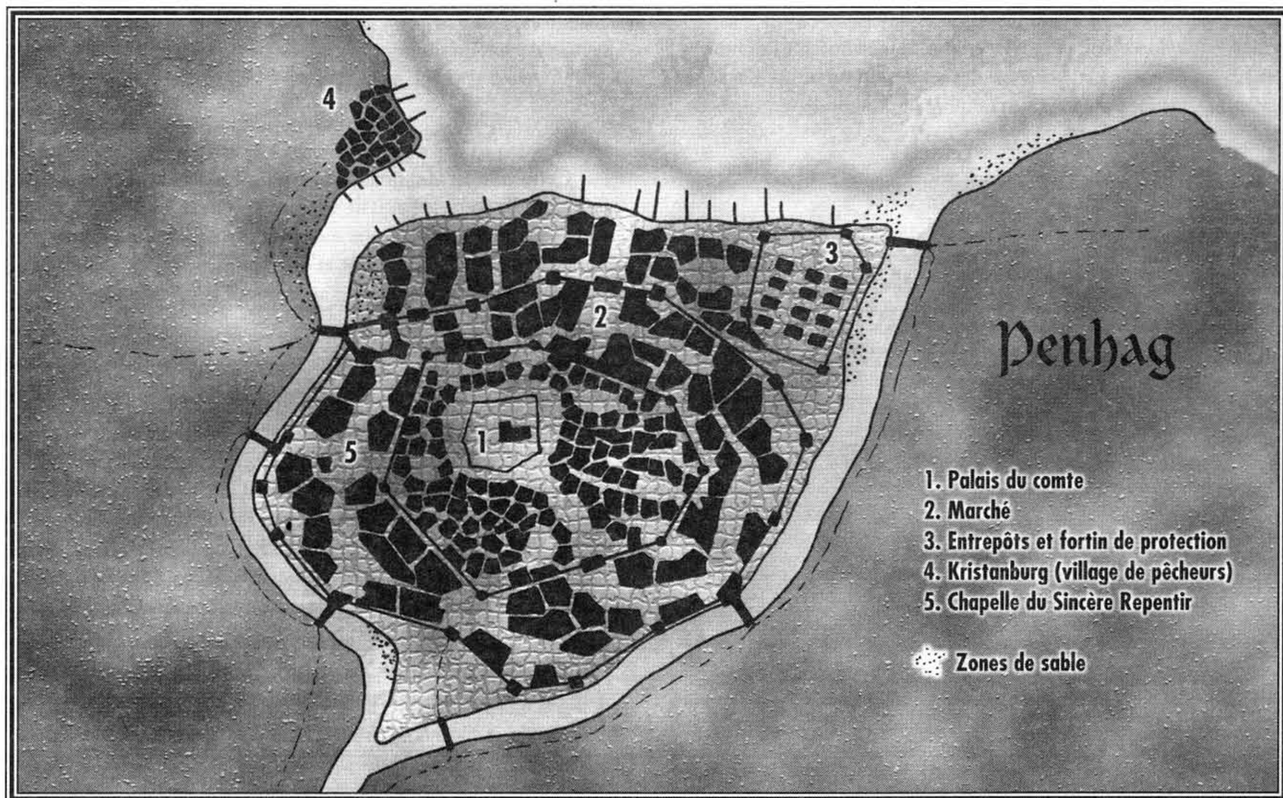
Skholm

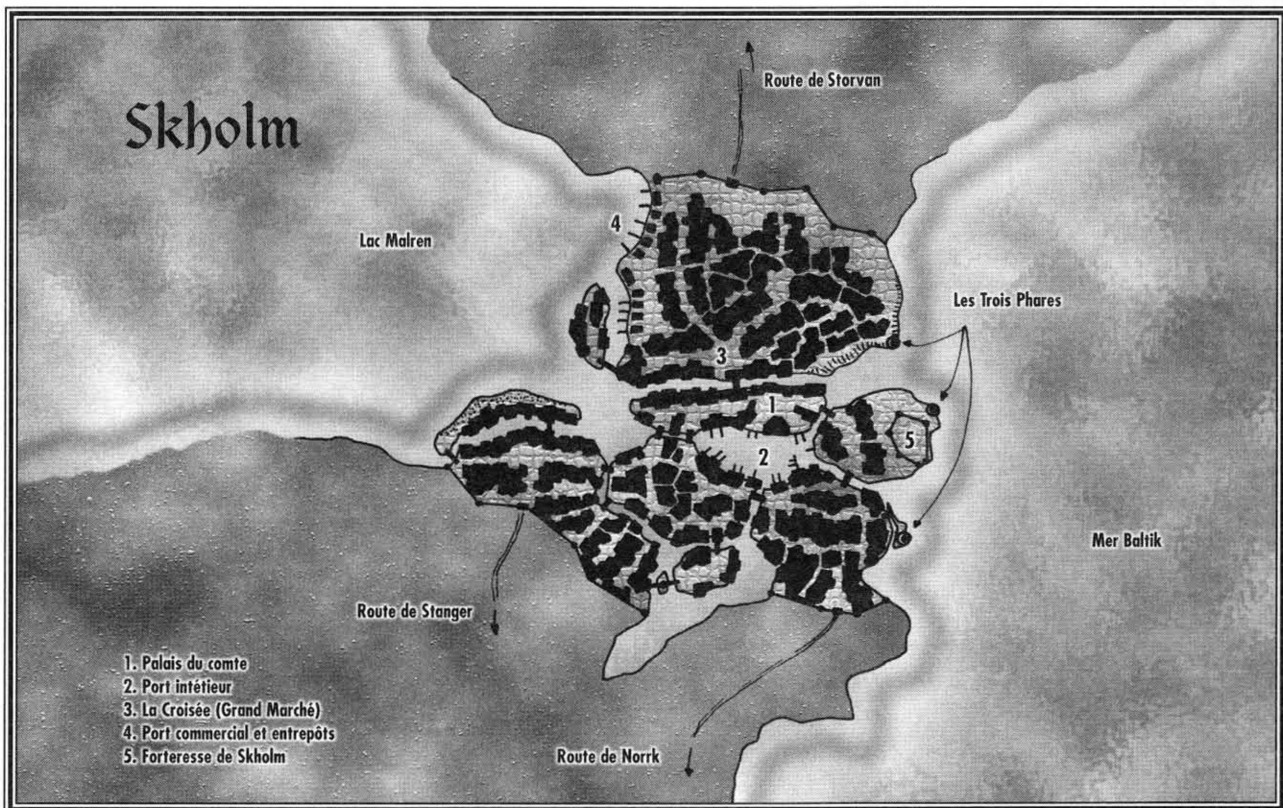
12 000 habitants

Cette très vieille cité est bâtie à l'embouchure du lac Malren, et s'est développée sur une demi-douzaine d'îlots. Avec ses rivales Aalborg et Penhag, Skholm attire les faveurs de la bourgeoisie marchande nord européenne. Ses habitants sont les plus raffinés et sophistiqués de la Scandie. Skholm est également la capitale du puissant comté de Sweden et le lieu d'innombrables intrigues entre nobles et bourgeois de la région.

Chaque quartier de Skholm abrite une proportion majoritaire de membres d'un même clan. Les rivalités étant ce qu'elles sont, il n'est pas rare de voir des "expéditions punitives" se transformer en batailles de quartier...

Skholm est le point de départ de nombreuses expéditions vers le Cercle des Glaces ou les montagnes du Jotunheim. Que ce soit pour


4
3
2
1
5
Penhag
1. Palais du comte
2. Marché
3. Entrepôts et fortin de protection
4. Kristanburg (village de pêcheurs)
5. Chapelle du Sincère Repentir
Zones de sable


Skholm
Route de Storvan
Lac Malren
4
Les Trois Phares
3
1
5
2
Mer Baltik
Route de Stanger
1. Palais du comte
2. Port intétieur
3. La Croisée (Grand Marché)
4. Port commercial et entrepôts
5. Forteresse de Skholm
Route de Norrk

découvrir le secret des mystérieuses Cités de Glace, capturer les redoutables Skylders (voir page 61), étudier le métabolisme des nomades lapons ou partir à la recherche des centres du survie du Tragique Millénaire, la ville a vu passer un nombre important d'aventuriers en tout genre.

Connaissance du Monde Ancien

• De nombreuses églises furent bâties dans cette cité ; on peut parfois retrouver les ruines de l'une d'elles, mais la plupart ont été maintes fois pillées au cours du Tragique Millénaire.

• "Le Preux Chevalier" est un martyr parfois mentionné par les habitants de la ville pour rappeler que le bon droit ne suffit pas pour réussir ce qui est entrepris ; les sources historiques sont nébuleuses, mais il est probable qu'il s'agisse d'un guerrier qui ne put arracher la ville aux mains des tyrans d'alors. Le Preux et son armée connurent une fin atroce.

Stanger, la Cité du Trône de Glace

18 000 habitants

Cette ville est la capitale du comté de Norge et du royaume de Scandie. Elle abrite le Palais de Glace qui protégea les dynasties fondatrices de l'Empire des Glaces et toute leur descendance. La ville est protégée par d'immenses murailles, et son port accueillait des centaines de vaisseaux de nationalités diverses au temps de la splendeur de l'empire.

La grande Foire de l'Eté à Stanger est réputée dans toute la Scandie. Pâle reflet des immenses fêtes données jadis par la dynastie royale au faite de sa gloire, elle n'en demeure pas moins impressionnante. Des marchands, des éleveurs, des artisans et des guerriers viennent de tous les comtés pour faire des affaires, vendre leurs produits ou participer aux nombreuses joutes organisées pour l'occasion. La grande finale annuelle de lancer de la pierre de Spunnen (voir page 19) a lieu traditionnellement le dernier jour de la Fête !

Les maisons de Stanger s'entassent les unes contre les autres, donnant naissance à des ruelles étroites et recouvertes de la boue marron née de la neige foulée par des milliers de pieds. Le Palais Impérial, seule bâtisse d'une quelconque beauté architecturale (et qui semble taillée dans de la glace), dresse fièrement ses tours étincelantes vers les cieux.

Stanger

1. Palais Impérial
2. Statue d'Harald
3. Les Docks
4. Baie de Stanger
5. Vieux Port
6. Bas-quartiers
7. Rue des tavernes
8. Marché aux Esclaves
9. Champ de Foire
10. Vieille Muraille
11. Vieux Port

R Ruines

Vers Bergen
Vers Oslow
Vers Zand

Une monumentale statue d'Harald l'Impitoyable annonçait l'avenue conduisant à ses portes, mais elle sera détruite au moment de la conquête par les Chiens et les Morses.

Après ces événements, des milliers d'esclaves scandins seront employés à la reconstruction de la muraille et du port. Le palais sera très vite occupé par l'usurpateur et les nobles granbretons.

'Sland, l'Ile des Pirates

8 000 habitants (parfois plus du double)

Cette île assez lointaine est un pays de glaciers et de volcans. Les seules industries en sont l'élevage des moutons, et la pêche du hareng, de la morue ou du Kaa (gigantesque squale - voir l'*Atlas Germanique* p. 86). Mais surtout, il s'agit d'un des plus grands repaires de pirates des mers d'Europe. Ceux-ci y viennent dépenser leur butin en bière mal brassée et en filles faciles. La seule ville à se dresser est Reyvik. Elle a été construite par des centaines de générations successives de pirates, et elle s'étend anarchiquement dans toutes les directions. A moins d'y vivre la moitié de l'année comme une partie des pirates scandins, il est facile de se perdre dans le dédale de ses culs de sac obscurs et puants.

Trois des principales confréries de pirates de la Norgemär ont également établi de petits fortins de pierre le long des côtes déchiquetées de 'Sland. *Les Ecumeurs des mers*, la confrérie de Laars le Terrible possède 5 fortins non loin de Reyvik, la confrérie des *Mortifieurs* en utilise 3 plus à l'est et les deux derniers (sur la facade sud) sont la possession exclusive des *Dragons d'écume*.

Bien qu'ils passent plus de temps à se disputer proies et butins lors de fréquentes virées à Reyvik qu'à monter une garde efficace, les pirates "au repos" dans ces fortins représentent une présence intimidante.

Malgré tout, la principale défense de 'Sland est naturelle.

En effet, geysers et volcans sous-marins transforment la mer environnante en un redoutable piège bouillonnant pour tout navigateur qui ne connaîtrait pas parfaitement les quelques voies sûres.

Parmi les impressionnants phénomènes naturels propres à ces eaux ont peut en relever trois particulièrement dangereux :

• **Les Colonnes de Feu.** Il s'agit d'éruptions de volcans dont le cône se trouve juste sous la surface de l'eau. Il s'y produit périodiquement de fantastiques explosions de lave volcanique qui s'élèvent en colonnes de feu, de cendres et de vapeur d'eau à plusieurs centaines de mètres de hauteur !

• **Les Flatulences de Loki.** Ce terme "imagé" est assez pertinent ! Des failles dans les poches magmatiques souterraines laissent parfois échapper d'énormes bulles de gaz qui remontent à la surface des flots et explosent en dégageant une écœurante odeur de souffre... Parfois, l'arrivée d'une bulle assez grosse pour pulvériser un navire est annoncée par un véritable bouillonnement de petites bulles à la surface de l'eau. Lorsque c'est le cas, le temps n'est plus à la plaisanterie et les marins ne peuvent que prier pour que la bulle principale ne se trouve pas à leur verticale.

• **La Valse des Morts.** Ce terme recouvre en fait les tsunamis parfois déclenchés par des effondrements de la croûte océanique, véritable



gruyère géologique ! Bien que nettement plus rare que les précédents, la "Valse" est un phénomène tout aussi meurtrier dont les effets se ressentent parfois jusqu'au long des côtes de Norge ou même de Granbretanne. Un effondrement sous-marin est généralement suivi par un bref tourbillon à la surface (véritable "trou de baignoire") qui suffit généralement à entraîner un navire trop proche à sa perte. La deuxième phase est l'apparition d'une vague géante qui balaye tout sur son passage sur des kilomètres. Les côtes de 'Sland doivent irrégulièrement affronter ce genre de catastrophe. Jusqu'à présent Reyvik a toujours été épargné mais il n'est pas dit que cela durera éternellement...

Tous ces dangers, associés à la puissance des pirates dans leur principal fief insulaire a toujours dissuadé quiconque de venir leur chercher noise. D'ailleurs, à ce jour, personne ne s'est encore risqué à envahir 'Sland... personne jusqu'à l'arrivée des Granbretons !

En 5291, alors que les pirates accentuent leur pression sur les navires du Ténébreux Empire, Huon donne l'ordre d'anéantir 'Sland. Une armada composée de navires de la Loutre et du Serpent de Mer est lancée sur Reyvik. Conduite par des pirates scandins capturés lors d'échauffourées précédentes (puis achetés, parfois torturés, ou drogués : expériences des serpents), les pièges de la mer de 'Sland purent être évités. Les pirates furent pris par surprise mais résistèrent avec sauvagerie !



Après un âpre combat naval qui finit par tourner à l'avantage des légions masquées, le débarquement nocturne se révéla ardu. Les troupes ténébreuses subirent de lourdes pertes mais finirent par raser la ville et massacrer ou capturer la quasi totalité de ses habitants. Il y eu 9.000 morts cette nuit-là (dont près de 2.000 granbretons) et plus de 5.000 esclaves furent emmenés à Londra.

Avant l'invasion, 'Sland et les pirates sont parfois considérés comme le "cinquième comté" de Scandie. Ci-dessous est donc donnée, à titre de comparaison, la "fiche technique" de 'Sland :

Le "Comté" de 'Sland

Population : 16.000 Scandins (dont 8.000 résidents)

Capitale : Reyvik (7.000 habitants)

Dirigeant : Laars le Terrible

Géographie : L'île de 'Sland en elle-même a une superficie restreinte. Toutefois, si on lui adjoint tous les territoires effectivement contrôlés par les pirates (villages côtiers du continent, comptoirs "commerciaux", îlots isolés servant de repaires secrets, etc.), cette surface peut allègrement être doublée !

L'île est un rocher volcanique d'une beauté sauvage. Battue par les vents, refroidie par un immense glacier, réchauffée par des volcans innombrables et ébouillantée par des geysers majestueux. Dommage que les pirates ne soient pas toujours sensibles à cette terrible beauté...

Bourgs et cités : aucun bourg en dehors de Reyvik. Plusieurs villages (Saudhark, Siglufj au nord).

Confréries dominantes (mineures entre parenthèses) : Ecumeurs des Mers, Mortifieurs, Dragons d'Ecume (Fils du Tonnerre, Narvals, Sœurs de la mer).

Personnalités :

• **Laars le Terrible**, 44 ans. Chef de la Confrérie des Ecumeurs des Mers (voir page 39).

• **Sœur Naydya**, 35 ans. Chef de la confrérie féminine des Sœurs de la Mer. Cette jeune confrérie est la seule à accepter des femmes, elles représentent d'ailleurs les 9/10ème de ses membres ! Grande et maigre (presque squelettique), Sœur Naydya est d'origine moscovienne. Cette noiraude aux cheveux coupés à quelques millimètres réussi à fuir sa condition misérable de serf pour vivre sa liberté sur la mer.

• **Sœur Laurence**, 33 ans. Cette superbe jeune femme rousse à la chevelure flamboyante semble être l'exact opposé de Sœur Naydya ! Et pour cause : elle fait partie d'une congrégation de saintes femmes du Culte du Vrai Dieu ! Malgré leurs différences, les deux femmes se respectent énormément et il n'est pas rare de les voir attablées dans une taverne sordide de Reyvik en grande discussion philosophique ! Malgré son jeune âge, Sœur Laurence n'est pas née de la dernière pluie et son parcours est encore plus vagabond que celui de la pirate. Elle parle rarement d'elle-même, préférant se consacrer aux soins qu'elle prodigue à tous sans distinction de prestige ou de fortune. Curieusement, Laurence dispose sur 'Sland d'un prestige inégalé qui lui évite tout mauvais traitement de la part de la masse cosmopolite et brutale des pirates. Sœur Laurence est un des piliers de la communauté de Reyvik et quiconque lui porterait atteinte serait aussitôt condamné à une mort lente et terrible...

• **Dierik**, 13 ans. Mousse, membre de la confrérie des Dragons d'Ecume, Dierik n'a que 13 ans mais en fait facilement 5 de plus. Cette jeune brute rivalise déjà avec les plus terribles pirates ! Sa réputation décolla lorsqu'il battit au bras-de-fer Urwoll Bois-Sec des Narvals. Pour tout gain, il revendiqua le droit de boire le sang de son adversaire. A la grande joie horrifiée de l'assistance, Urwoll ne survécut pas à la soif sanguinaire de son jeune vainqueur...

• **Hamfred Olos**, 48 ans. Intendant Général de 'Sland. Lors des absences (fréquentes) du maître des lieux, Hamfred est chargé de gérer les affaires courantes de Reyvik. Il possède un droit de vie ou de mort sur la plupart des pirates et dispose d'une milice de gros-bras pour faire respecter un minimum de loi et prélever quelques taxes... Le pouvoir d'Hamfred est immense à Reyvik ce qui ne va pas sans faire de jaloux. Jouant au grand seigneur, il oublie souvent qu'il ne doit son poste qu'à la "bienveillance" de Laars.

• **Ferdrik Walton**, 42 ans. Receleur le plus fortuné de Reyvik, le rusé Walton a bourlingué sur toutes les mers d'Europe. Granbreton d'origine, il dispose d'un réseau de revendeurs sur tout le continent. Sa boutique (bizarrement nommée "El Kristo") a pignon sur rue dans la cité pirate. Pour Ferdrik tout a un prix... il suffit juste de le fixer à son avantage !

Ressources : piraterie, agriculture et élevage anecdotiques.

Influence politique : nulle. Les pirates ne se mêlent pas de politique.

Importance militaire : puissante. Unis, les pirates constitueraient une impressionnante troupe de marins-soldats. Leurs dissensions coutumières permettent aux nations côtières de souffler de temps en temps.

Intrigues : les différents chefs de clan se disputent sans trêve le trône de Reyvik, il serait vain de tous les énumérer ici... Les serviteurs de Nidaros tentent depuis plusieurs années de recruter les redoutables marins-guerriers, sans grand succès. Les pirates préfèrent ne pas se mêler aux Nidaars et ne supportent pas les contraintes d'un tel ordre fanatique. Enfin, Svan Valkhem, le frère du comte de Sweden, est en "exil" à 'Sland. Il y possède une influence non négligeable en attendant son heure...

Atmosphère : Reyvik, la capitale des pirates Scandins a fatalement une ambiance plutôt "virile". Ce qui contraste avec l'intérieur de l'île dont les paysages d'une beauté à couper le souffle reposent ou stimulent l'esprit.

Tammfors

6 000 habitants

Avec la cité d'Aabo, Tammfors dessine l'axe du monopole textile de Scandie. Alors que la première est spécialisée dans le tissage, Tammfors regorge d'artisans talentueux donnant aux tissus des teintes incomparables. Il faut chercher jusque dans les royaumes européens les plus raffinés (Italia, Espanyia et France) pour trouver une richesse de couleurs comparable. Tammfors abrite le siège de la Guilde des Tisserands Teinturiers de Scandie que dirige Oleg Perenzimov.





Trondheim

3 500 habitants

Cette petite ville se distingue surtout par son culte sanguinaire voué au Dieu Génie du Feu et du Désordre. Les fidèles de l'Ordre de Nidaros, bien que redoutés et pourchassés dans la Scandie entière, ont réussi à faire de Trondheim un de leurs fiefs indiscutés.

Les cérémonies religieuses se tiennent dans la vaste coupole du temple de Loki. Les sacrifices rituels, eux, sont organisés régulièrement dans les huit puits de flammes du centre de la cité. Un système de palans permet de faire descendre plus ou moins vite les victimes terrifiées au centre de ces "rôtissoires" ! Parfois, les puits sont éteints et remplis de neige afin d'y déverser des "torpilles des neiges" (voir page 61). Les sacrifices prennent alors une tournure encore plus festive...

En quelques années, Trondheim est devenue une cité fortifiée capable de repousser la plupart des ennemis. Sous les ordres de Yorem von Prak et Kôl Vorander, une armée de fanatiques s'y est rassemblée, se préparant à se lancer à l'assaut de la Scandie.

Une épaisse muraille surplombe la baie de Trondheim du haut de falaises abruptes. Cette muraille est renforcée par trois forteresses dont la plus imposante, la forteresse de Nidaros, abrite une garnison de près de 500 hommes. Un réseau de canalisations permettent de déverser de l'huile enflammée sur d'éventuels attaquants en tout point de l'enceinte.

Connaissance du Monde Ancien

- La ville était autrefois baptisée Nidaros ; la cathédrale du même nom a été rasée depuis des siècles, mais il subsiste peut-être des catacombes ; elle était le site traditionnel du sacre des rois norvégiens.
- Il est rapporté que de la tombe de Olav Haraldson, proclamé "roi de Norvège pour l'éternité", jaillit une source d'eau miraculeuse. Bien des aventuriers ont voulu découvrir ladite tombe, mais furent chassés par les Trondheimers. L'ordre de Nidaros garde-t-il pour son usage personnel cette source sacrée ?
- L'Ile aux Moines étaient jadis un lieu de supplice, puis devint une prison fortifiée. Les rumeurs de spectres et de revenants y sont nombreuses.

Trondheim

1. Puits de Feu
2. Temple de Loki
3. Caserne des Nidaars
4. Entrepôts
5. Prison
6. Forteresse de Nidaros
7. Portes de Feu
8. Chaîne de Feu



Les gigantesques portes de la ville ne sont pas faites pour encourager les intrus. Hautes de 8 m d'acier noir, deux visages de Loki grimaçants en ornent les immenses vantaux. Chaque tête est munie d'un dispositif de lance-flammes infligeant 6d6 points de dégâts dans un rayon de 50 m. Au "repos", une lueur rougeoyante éclaire les gueules des figures.

De nuit, Trondheim semble vraiment être l'antichambre de l'enfer : des torches, des braseros et des puits d'huile enflammée brûlent en permanence en tous points de la ville et de la muraille.

Dans tous le pays, le culte entretient des foyers armés de rébellion, prêts à éclater. L'invasion granbretonne forcera les adorateurs de Loki à investir dans la défense de Trondheim, puis dans la Résistance, une grande partie de ses forces ; à la libération, le culte aura considérablement perdu de sa puissance militaire, mais aura consolidé son influence politique.

Värghørden

Värghørden est un piton rocheux surplombant le détroit entre le comté de Denmark et le comté de Sweden. Värghørden est un point de repère pour tous les marins qui franchissent le détroit. En effet, il surplombe les flots de deux cents mètres ce qui le rend visible de loin.

Cependant Värghørden est un endroit mystérieux autour duquel gravite de nombreuses histoires de naufrage. Il est de notoriété publique que le rocher canalise la foudre des tempêtes du détroit à la manière d'un paratonnerre et certains affirment que Värghørden restitue l'énergie ainsi absorbée pour détruire les navires qui s'approchent trop de lui après une tempête. D'autres vont plus loin et soutiennent que Värghørden est un vestige d'un ancien dispositif de protection des côtes de Scandie qui se réactiverait de temps à autre grâce à l'énergie fournie par la foudre… Quoi qu'il en soit, seuls quelques capitaines téméraires osent s'aventurer à moins de deux miles du rocher.

Voyager en Scandie

Dotée de gigantesques espaces naturels pratiquement inviolés par le Tragique Millénaire, la Scandie est un ensemble chatoyant de campagnes, de forêts sombres et de fjords étroits. Un épais manteau de neige, qui persiste durant la moitié de l'année, recouvre le royaume entier.

Malheureusement, le tourisme est quasiment inexistant. En effet, les routes, rebâties à l'époque de l'Empire des Glaces, ont commencé à disparaître dans les sous-bois, et faute d'entretien, s'apparentent plus à des sentes ou à des pistes de bûcherons.

Les chemins les plus sûrs traversent les villages des clans scandins, qui perdent rarement une occasion de commercer. En dehors de ceux-ci, les voyageurs sont en terrain hostile.

Les bois sont occupés par des bandes de pillards, et même par des pirates venus passer l'hiver à l'intérieur des terres avec leurs Serpents des Glaces. Parfois, des clans se livrent bataille sans prêter attention aux pauvres voyageurs occupés à éviter les coups perdus.

Distances et Durées de Voyage en Scandie

De	A	Distance en km	Durée en jours de mer	Durée en jours de marche
Aabo	Tammfors	70	n.a.	2,2
Aabo	Helsfors	80	1	2,4
Aalborg	Penhag	130	n.a.	4,1
Bergen	Stanger	110	1	5
Bergen	Trondheim	260	2	10
Bergen	Oslow	230	3	8
Gotborg	Malborg	170	1,5	3,7
Gotborg	Norrk	120	3	3,4
Helsfors	Skholm	380	2,5	n.a.
Helsfors	Vybo	110	n.a.	3,3
Penhag	Oslow	300	3	7
Penhag	Stanger	330	3,5	15
Penhag	Skholm	280	2,5	7,5
Penhag	Helsfors	530	5	n.a.
Skholm	Norrk	80	1	2,3
Skholm	Falun	120	1,5	2,8
Skholm	Storvan	300	n.a.	5
Stanger	'Sland (Reivik)	1500	7	n.a.
Stanger	Hamburg	700	3	21
Stanger	Londra	1000	5	50

Note 1 : la distance en km est une estimation de la distance à vol… d'ornithoptère ! La distance effective à parcourir par voie terrestre peut être bien plus longue.

Note 2 : chaque dixième de journée (0,1) vaut environ une heure de voyage, considérant 10 heures de voyage par jour (voir **HNE** p. 82 pour des durées de voyage supérieures).

Note 3 : la navigation en haute mer tient compte d'un vent favorable. En cas de vent défavorable ou de tempête, la durée d'un voyage peut être multipliée par 10.

En Milieu Polaire

S'aventurer dans le Cercle des Glaces est suicidaire. Un équipement approprié est indispensable si l'on veut voir ses chances de survie dépasser l'heure.

Il faut condamner d'avance l'expédition si des raquettes, des vêtements fourrés très épais, des abris faciles à monter, d'épaisses couvertures et, éventuellement, des traîneaux tractés par des rennes ou des



Une Nouvelle Compétence : Skier

Chance de Base : 20 %
Groupe de Compétences : Manipulation

Cette compétence vous permet de vous déplacer sur les étendues enneigées à l'aide de skis (souvent constituées de simples planches de bois ; des skis rudimentaires ou improvisés peuvent induire une pénalité au score de compétence) et éventuellement d'un ou deux bâtons, selon les habitudes locales. Comme pour l'équitation, lorsque vous skiez, vos attaques et parades ne peuvent excéder votre score de Skier.

Un jet doit être effectué à chaque fois que vous tentez une manœuvre délicate, et peut se substituer à certaines compétences (Sauter, par exemple, si vous désirez effectuer un saut à skis). Un échec implique habituellement une chute sans conséquence, l'impossibilité de franchir un obstacle, ou d'accomplir la manœuvre. Selon les circonstances et la manœuvre entreprise, une maladresse peut entraîner des dommages (1d3 points de dégâts si vous réussissez un jet de Chance ; 2d6 si vous le manquez ; 4d6 si vous commettez une maladresse).

chiens ne figurent pas dans l'équipement standard des voyageurs. D'ailleurs, l'absence de matériel adapté peut considérablement les ralentir : consultez les modificateurs applicables aux distances journalières franchissables (chapitre Système de Jeu des règles de base de ***HNE***).

Notes

A : un ours blessé et fou furieux attaque aveuglément ; un vieux loup mourant essaie de s'enfuir ; un renard blanc enragé mord un aventurier et lui transmet une maladie ; 2d6 loups efflanqués sont tellement affamés qu'ils s'attaquent à n'importe qui ; deux ours effarouchés surpris pendant leurs ébats font valoir leurs droits à l'intimité.

B : 1d4 contrebandiers surpris avec des articles suspects ; un receleur pressé d'écouler sa marchandise ; un revendeur proposant diverses drogues narcotiques et psychotoniques ; une prostituée plus très jeune mais encore attirante ; un cambrioleur surpris durant sa fuite ; un coupe-gorge abandonnant un cadavre ensanglanté dans une ruelle ; un pickpocket indélicat ; 2d6 bandits de grand chemin.

C : 2d4 personnes correctement armées ayant une bonne raison de passer par là, mais cela ne regarde personne ; une colonne de 2d6 x10 réfugiés fuyant l'oppression du Ténébreux Empire ; 3d6+6 Scandins survivant grâce à la tutelle de 2d4 nomades lapons.

D : une personnalité de Scandie, vraisemblablement escortée par 2d6+3 gardes, acolytes, mercenaires, etc.

E : 2d6 comédiens improvisant un spectacle tandis qu'un jeune comparse visite les poches de l'assistance ; 2d3 artistes rivalisant d'agilité ; 1d3 musiciens chassés sous une pluie de projectiles divers ; un scalde faisant sa cour à une jeune femme libre ; un conteur alcoolique qui ne demande qu'à se faire de nouveaux amis.

F : 1d6 citadins s'emportant sur un sujet politique ; 3d4 fermiers ou serfs travaillant une terre gelée et ingrate ; 1d4 forestiers revenant avec des fagots de branches sèches et quelques animaux braconnés ; 1d6 montagnards peu amènes faisant valoir un droit de passage ; 3d6+6 guerriers ruraux en route pour un raid sur un village voisin ; un berserker éméché accompagné de son loup ; un Sage et une escorte de 2d6 mercenaires, en mission pour la confrérie.

G : 1d4 Scandins ramènent les prises de la journée ; un piège à loup ou à renard brise une cheville pour 1d4 points de dégâts ; un piège à ours camouflé par un tapis de feuille et de neige ; un gamin braconnant le lièvre des neiges sur les terres du seigneur ; 1d6+3 chasseurs de sanglier.

H : 2d6+2 nomades refoulant les étrangers hors de leur territoire ; 1d4 chasseurs en quête de nourriture ou sur les traces d'une bête sauvage ; un guide accompagnant 2d4 explorateurs vers une Cité des Glaces qu'ils ne trouveront jamais ; une communauté de 3d6 x10 Lapons installés à flanc de colline ; 1d4 femmes voyageant vers leur Cité des Glaces pour y accoucher ; 1d3 jeunes gardiens d'un troupeau de rennes ou de phoques.

I : une troupe d'1d3 marchands chacun escorté par 1d4 gardes et ne perdant jamais une occasion de commercer ; une caravane de produits européens faisant route vers l'une des cités scandines ; un homme rondouillard dont le chariot fait office de magasin ; un charlatan se faisant passer pour un Sage et vendant des potions aux effets désagréables.

J : 1d4 missionnaires du Vrai Dieu ou du Sincère Repentir venus convertir les "barbares" ; 3d6 serviteurs de l'ordre de Nidaros semant la zizanie dans la région ou en quête de victimes pour leurs fosses à feu sacrées.

K : 2d6+3 mutants, plus déformés les uns que les autres tendent une embuscade pour piller les aventuriers ; 1d4 cas sociaux détestant les "normaux" ; 2d6 chasseurs de femelles destinées à la reproduction ; 1d3 frêles humanoïdes s'enfuyant à la vue des aventuriers ; 2d6 originaux étrangers demandant leur chemin pour la capitale du comté.

L : 2d4 Géants de la Montagne en maraude, en pillage, ou en embuscade ; 1d3 adorateurs de Ioermungandr en quête de prisonniers à sacrifier ; un géant vaguement sociable désirant échanger un sac de pierres semi-précieuses contre du métal.

M : l'un des aventuriers est happé sous la neige par un Serpent et doit le combattre en étant aveuglé ; les aventuriers piétinent un nid de Serpents des Neiges, provoqua la juste colère des deux parents.

N : bivouac d'1d3 Serpents des Glaces pirates et d'une bonne partie de leurs équipages ; repaire secret de pirates réparant leurs navi-



Table des Rencontres

Rencontre	Ville	Plaine	Forêt	Route	Montagne	Cercle Polaire	Notes
Animaux sauvages	-	01-02	01-04	01	01-04	01-03	A
Criminels	01-15	03-10	05-19	02-17	05-09	-	B
Voyageurs ou Aventuriers	16-20	11-15	20-24	18-23	10-12	04-06	C
Noble et sa suite	21	16	25	24	13	-	D
Troubadours	22-23	17	-	25-26	14	-	E
Habitants	24-33	18-26	26-28	27-29	15-17	-	F
Chasseurs	-	27-33	29-33	-	18-19	-	G
Lapons	-	-	-	-	20-21	07-14	H
Marchands itinérants	34-43	34-35	34	30-35	22	-	I
Fanatiques religieux	44-45	36	35	36	23	-	J
Troupe de Mutants	-	37-38	36-38	37-38	24-26	15	K
Géants du Jotunheim	-	-	39	-	27-34	16-23	L
Serpents des Neiges	-	39-40	40-41	-	35-39	24-29	M
Pirates	-	41-42	42-45	-	-	30-32	N
Rebelles	46-47	43	46-47	39	40-41	33-35	O
Agents granbretons	48-52	44-46	48-52	40-45	42-43	-	P
Patrouille impériale	53-67	47-55	53-59	46-53	44-45	-	Q
Seigneur Ténébreux	68	-	-	54	-	-	R
Légion impériale	69	56-57	60	55-56	-	-	S
Rien	70-99	58-97	61-100	57-96	46-95	36-95	
Tempête de neige	100	98-100	-	97-100	96-100	96-100	T

Faites un jet une fois par demi-journée de jeu. Si votre campagne se déroule avant l'invasion granbretonne, considérez les jets faisant intervenir des granbretons comme des tirages "Rien". De nuit, rajoutez 20 au jet.

res ; un Serpent des Glaces effectuant un raid sur un clan ennemi, ou revenant des mers chargé de lourds butins.

O : 2d6 rebelles se préparant à jouer au Ténébreux Empire un tour à leur façon.

P : le collecteur impérial d'impôt, escorté par 10d6 soldats masqués ; 1d3 espions cherchant à collecter des informations ; 1d4 soldats masqués en permission ; une partie de chasse spéciale où le gibier est humain ; 3d4 mercenaires en quête de butin et de bon temps ; 1d6+2 chèvres en permission désirant faire un massacre ; 3d6+6 Hyènes nettoyant un village de rebelles ; un monument macabre édifié à la va-vite à l'aide de cadavres ; un ornithoptère passant à basse altitude.

Q : 2d6+6 soldats masqués (ordre au choix parmi chien, morse, ou vautour) effectuant un contrôle de routine. Celui-ci pourrait se terminer par un passage à tabac, une confiscation de matériel ou une exécution si les aventuriers ne sont pas en règle, possèdent des armes, ou agissent bizarrement (on peut leur faire confiance pour ça !).

R : une grande calèche, portant les armoiries d'un notable granbreton et tractée par deux puissants rennes géants au poil long, escorté par 2d6 cavaliers granbretons dégageant le passage devant le véhicule ; un fameux guerrier masqué prenant du bon temps avec une jeune femme non consentante, sous les yeux d'1d4 de ses comparses ; un connétable de l'empire venant demander des comptes au gouverneur, accompagné par 1d6 soldats.

S : une légion se rendant vers un port ou une ville ; 1d4 centuries prenant position ou faisant des manœuvres ; une légion revient bredouille du Cercle des Glaces ; une caravane de ravitaillement cherche à atteindre une garnison ; une colonne d'esclaves voyageant vers Londra.

T : une effroyable tempête cloue sur place les aventuriers. A moins de trouver un refuge dans les minutes qui suivent, ils n'ont aucune chance de survie (la température chute brutalement de 20°C, quelle que soit la saison). Des Lapons peuvent éventuellement les sauver.

Aventures

Avec sa culture profondément barbare en milieu rural, ou extrêmement sophistiquée et décadente à la ville, la Scandie se révèle être



un milieu propice aux aventures palpitantes. Les MJs pressés ou en mal d'inspiration trouveront ici quelques idées d'aventures.

1. Des bêtes sauvages semblent décimer la population d'un petit village méridional. L'enquête des aventuriers révélera qu'il s'agit en fait des actes d'un berserker entré dans le stade terminal du "Soleil de Sang". Cependant, au lieu de succomber au bout de quelques minutes, sa furie dure depuis déjà plusieurs jours. Remonter la piste de ses victimes ne sera pas difficile. Le plus dur sera de le neutraliser, ses griffes d'acier étant redoutables.

2. Des armes ont été découvertes dans deux villages voisins. Soupçonnant à raison un complot contre le Ténébreux Empire, les granbretons déploient des troupes afin de massacrer les villageois. Les aventuriers essaieront de se sortir des pattes de soldats de l'Ordre du Morse avec une cinquantaine de vieillards, de femmes, et d'enfants. Les hommes restés en arrière pour couvrir leur fuite seront exterminés.

3. Le navire des aventuriers croise la route d'un navire pirate, déserté par son équipage et hantant la Mer du Nord. Que s'est-il passé ? Une épidémie, une rencontre avec la flotte granbretonne, autre chose ? Le Serpent des Mers porte bien les marques d'une récente lutte, mais il n'a pas été pillé et ses cales regorgent de butin...

4. Un vieux scalde aveugle arrive au sein d'un clan. Il leur conte une histoire où il est question d'un trésor fameux et maudit, enterré sous une butte rappelant la tête d'un cerf. Or justement, il existe une telle excroissance non loin de là. Portés par leur enthousiasme, les hommes du clan commencent à excaver la colline. Puis les accidents (ou les meurtres) commencent... On parle bientôt de malédiction, quelque chose ayant peut être été libéré du tertre.

5. Deux jarls se disputent la domination d'un clan. Pour les départager, les anciens décident de leur imposer une quête. Le premier des deux qui reviendra avec une fleur des neiges, qui ne pousse que dans le Cercle des Glaces, sera proclamé nouveau jarl. Les aventuriers sont embrigadés dans l'escorte de l'un des deux hommes.

6. Des jeunes vierges (ferventes admiratrices de Belern) défient en duel les berserkers et les plus grands guerriers de la région... et les battent ! Leur butin est si conséquent qu'il faut plusieurs carrioles pour les tracter. Il parvient aux oreilles des aventuriers que des malandrins comptent tendre une embuscade aux jeunes femmes. A peine auront-ils le temps de rejoindre le lieu de l'assaut qu'il leur faudra choisir un camp : les brigands ou les jeunes vierges ? Aucun des deux partis ne se montrera de toute manière reconnaissant de leur intervention.

7. Un mage du givre voyage incognito et engage les aventuriers pour l'escorter dans une région particulièrement hostile du Jotunheim. En fait, il a découvert que l'un des aventuriers érudits cherche à percer les Secrets du Froid et il vient jauger l'éventuel apprenti en le soumettant à des tests aussi dangereux qu'étranges. Il sera certainement déçu et, après leur avoir payé leur dû, il quittera les aventuriers qui auront néanmoins des soupçons sur son identité.

8. Des hordes de pillards moscoviens se heurtent aux forteresses du Finnermark. Des volontaires traversent le pays entier pour livrer bataille à la frontière. Mais alors que la victoire est à portée des mains scandines, les pillards utilisent de puissantes armes technologiques. On parle d'aller de nuit saboter les machines diaboliques, et devinez vers qui se tournent les regards ?

9. La route des aventuriers croise celle de Mortann, un géant du Jotunheim. L'individu semble très sociable, voire même plus cultivé que la plupart des personnages. Il est en quête d'une étrange machine qui rendrait possible son amour pour une humaine...

10. Les aventuriers sont invités par des pirates à piller les côtes européennes. Après quelques jolis coups, la flottille a à ses trousses une gigantesque créature marine qui les poursuit très loin dans le nord...

Bestiaire Scandin

Les Géants du Jotunheim

Description Physique

"Je garderai à jamais gravé dans ma mémoire le souvenir de cette nuit funeste. Je me rappelle avoir erré, hagard, entre des constructions en flammes, trébuchant sur des cadavres d'hommes et d'animaux qui maculaient la neige transformée en boue. Tout autour de moi résonnaient encore le chant des armes, les cris des agonisants, le son visqueux des viscères qui se répandaient, et celui plus sec des os que l'on brisait. Des centaines de lumières dansaient devant mes yeux, et je trébuchais finalement sur le corps d'un villageois. Essayant péniblement de me relever, je fus soudain couvert par une ombre gigantesque. Je vis alors l'homme - la bête ? - le plus grand qui m'avait été donné de voir. Il était entièrement recouvert d'une fine toison soyeuse, que j'avais presque envie de caresser, mais aussi de chaudrons éclatés et bosselés, agencés de façon à former une armure rudimentaire et vulgaire. Il portait également des peaux hirsutes d'ours, de rennes et de loups, dont se dégageait une odeur pestilentielle. Serrant le manche d'une gigantesque plommée dentelée d'éclats métalliques, il posa sur moi un regard noir, très dur. Puis son rire éclata tel le tonnerre et il se détourna pour ramasser le corps d'un des villageois, qu'il jeta sur son épaule. Plusieurs formes tout aussi gigantesques le rejoignirent, et s'engouffrèrent ensemble dans les ténèbres, en direction des Enfers dont elles étaient issues. Je me rappelle avoir pleuré toute la nuit pour ne m'endormir, épuisé, qu'au lever du jour. J'étais seul parmi les cadavres. J'avais huit ans."

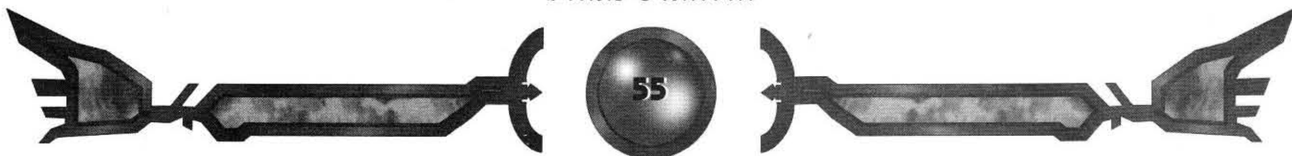
Extraits du récit de Théo Schreiber,

érudit et aventurier sweisser en voyage en Scandie

C'est une race mutante cousine de l'humanité, à rapprocher des Géants de la Montagne dont ils partagent les caractéristiques génétiques. Ils mesurent environ 250 cm et sont également très larges. Ils sont couverts d'un duvet plus ou moins dru dont la couleur va du blond à l'auburn, la coloration la plus courante étant le roux. Les instruments qu'ils manient, ainsi que leurs vêtements, sont très primitifs. Il s'agit le plus souvent d'assemblages hétéroclites de matériaux travaillés par des humains, qu'ils ont volé, pillé, ou troqué.

Habitat et Mode de Vie

Les Géants du Jotunheim vivent en familles dont la longévité égale leur petit nombre et leur stérilité : leur espérance de vie est plusieurs fois égale à celle des humains. Ils sont essentiellement troglodytes,





s'abritant dans de profondes cavernes, et passent leur temps à vénérer leur dieu fouisseur. Cependant, au contraire de leurs cousins européens, les Géants du Jotunheim sont peu enclins à se nourrir de chair humaine, préférant celle de leurs chèvres aux proportions homériques qu'ils élèvent dans leurs montagnes. Néanmoins, ils organisent parfois des raids sur des villages humains, se ravitaillant en peaux, métal, et nourriture. Agissant la nuit et souvent à la faveur du brouillard, ils ne laissent à leurs victimes que peu de chances de survivre.

Traditionnellement, les Géants de la Montagne vivent en clans regroupant des familles d'une même lignée. La seule loi qui soit reconnue est celle du plus fort. Le Géant le plus puissant physiquement s'impose naturellement comme le chef de clan. Les jeunes défient régulièrement leurs aînés, afin de prendre place au sommet de cette société primitive. Le perdant du combat, violent et barbare, qui s'ensuit toujours, est dévoré par le vainqueur. Autre tradition cannibale, les adultes de chaque famille mangent leurs faibles et leurs malades lors des saisons difficiles : la sélection naturelle est assurée par les Géants de la Montagne qui sont leurs propres prédateurs. Etant donné leur peu de scrupules à se nourrir des membres de leurs familles, il apparaît évident que les Géants ne dédaignent pas croquer un humain de temps à autre. De fait, ils ont acquis une solide réputation de mangeurs d'hommes. Cependant, le cannibalisme reste une tradition qui, si elle n'est pas exceptionnelle, est loin d'être généralisée.

Exemple : Oladahn, le compagnon de Hawkmoon, est le rejeton d'un intrépide jeune homme aux goûts particuliers - une espèce de sorcier - et d'une Géante de la Montagne. Au cours d'un hiver extrêmement rigoureux, sa mère a mangé son père, pour être dévorée à son tour par son oncle Barkyos, la terreur de la contrée, le plus grand et le plus farouche des Géants de la Montagne. S'il n'avait été aussi petit, Oladahn aurait également fini dans le gosier de Barkyos, mais il s'enfuit de son clan avant que l'oncle terrible ne se résolve à le croquer vraiment, pour se joindre à Hawkmoon.

Relations avec les Etrangers

Les Géants n'ont eu presque aucun contact avec les humains depuis des décennies. Ils tolèrent parfois la visite des adorateurs humains de leur divinité, Ioermungandr. Ils les acceptent même dans leurs cavernes sacrées, en échange de paiements divers en bronze ou en fer. En effet, technologiquement, les Géants du Jotunheim n'ont pas dépassé le stade de l'âge de pierre, et leurs outils manufacturés sont rudimentaires ou de qualité très médiocre.

Les Granbretons ne se sont pas montrés plus cléments avec eux qu'ils ne l'ont été avec les Scandins. Plusieurs clans de géants ont amèrement goûté à la puissance du Ténébreux Empire, alors qu'ils se croyaient invincibles dans leurs montagnes. Certaines familles ont été anéanties, d'autres calcinées, asservies, capturées ou encore incorporées de force dans l'ordre du Mutant. Les montagnes étant vastes et les clans dispersés, proportionnellement peu de géants ont connu de tels destins, mais les autres ont décidé de tendre des embuscades aux troupes masquées en maraude dans leurs montagnes. Il s'agit de la première coalition jamais constatée en Scandie entre des clans de géants souvent rivaux.

Il y a toujours eu une mystérieuse inimité entre les Géants du Jotunheim et les Ours Bleus. Ces animaux les attaqueront toujours frénétiquement afin de les exterminer.

Géants du Jotunheim

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	7d6	24-25
CON	3d6	10-11
TAI	7d6	24-25
INT	3d6	10-11
POU	3d6	10-11
DEX	2d6	7
APP	2d6	7
PV Moyens		17-18

DEP Course-9

Armure : 4 points de muscles et de peau épaisse, plus quelquefois 1d6-1 points de cuir artisanal et de fourrures.

Modificateur aux Dégâts Moyen : +2d6

Armes : *Arc de Géant* 30 %, dégâts 1d8+1+1/2MD ; *Enorme Gourdin* 40 %, dégâts 2d6+MD; *Jet de Pierre* 25 %, dégâts 2d4+1/2MD

Compétences : Chercher 50 %, Ecouter 30 %, Equitation (chèvres géantes) 55 %, Sentir/Goûter 50 %

Mutations, Tares et Malformations : Adaptation au Froid (3), Amélioration FOR (2), Amélioration TAI (2), Défaut de Pilosité (toison abondante), Gigantisme (4), Membre Déformé (faciès simiesque, membres courts et épais, doigts malhabiles)

Points de Mutation : 11 (Mutation : 9, Sacrifice DEX : 2). Descendants mutés des humains.

Les Houros

Description Physique

Vivant dans les collines rocheuses, les houros sont des créatures humanoïdes fortement charpentées mesurant entre 1,20 m et 1,50 m. Ces boules de muscles ont une tête proche d'un lama et un corps à la peau grise et épaisse, craquelée comme celle d'un éléphant. Cette peau est par endroit recouverte d'une fine fourrure grise peu adaptée au froid intense du Cercle des Glaces.

Habitat et Mode de Vie

L'habitat originel des houros recouvrait une large portion du Périmètre (voir page 32). La température clémente leur permettait de subsister confortablement dans des petits villages de maisons basses entièrement en bois et en terre. Les houros sont les ennemis héréditaires des goules des mers qui affectionnent particulièrement de pondre dans ces solides créatures.

Avant le retour de la station Mourmansk-1, les contacts entre houros et Lapons étaient limités au strict minimum (en partie à cause de la différence de température entre l'intérieur du Périmètre et le reste du Cercle des Glaces). La guerre des glaces a rapproché les deux peuples en dépit de grandes différences physiques et culturelles.

En effet, dès leur "retour" les manskinites en manque de main d'œuvre ont réduit en esclavage ces créatures intelligentes mais à la culture primitive. Depuis, une lutte farouche oppose les houros encore libres et leurs alliés lapons aux manskinites dont le seul avantage réside dans la technologie.

Houros, Mutants de Mourmansk

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	**2d6+12**	**19**
CON	**2d6+12**	**19**
TAI	**2d6**	**7**
INT	**2d6**	**7**
POU	**2d6**	**7**
DEX	**2d6**	**7**
PV Moyens		**13**

DEP Course-6

Armure : 1d4 points de peau épaisse

Modificateur aux Dégâts Moyen : aucun

Armes : Lance à pointe de silex 50 %, 1d6+1, PdS 5

Compétences : Langage Houro INTx5 %, Langue Commune INTx1 %, Orientation 50 %

Mutations, Tares et Malformations : Amélioration FOR et CON (5), Résistance à la radioactivité (2), INT et POU diminués

Points de Mutation : 7. Descendants mutés des humains.

Les Ours Bleus

Description Physique

"C'est à la cour du Czar de Moscovie que je vis pour la première fois cette majestueuse et massive créature. Juchée en équilibre sur une roue en mouvement, l'animal faisait une remarquable démonstration de son agilité, terminant son numéro par une cabriole assez lourdaude. Abandonnant sa ridicule coiffe écrasée au sol, le grand animal se dressa de toute sa hauteur sous les vivats des courtisans émerveillés, et se montra plus grand que n'importe lequel des ours des montagnes. Excité à l'idée d'avoir peut-être découvert le descendant d'un rescapé du génocide perpétré par Tête de Loup, je m'approchais du dompteur magyar, qui de sa cravache guidait le géant bleu dans sa cage, et lui demandais s'il s'agissait d'un authentique ours bleu scandin. Sentant en moi le client potentiel, il répondit par l'affirmative et me proposa de l'acheter un prix que, de toute manière, je n'étais pas en mesure de payer. Profitant d'un bref moment d'inattention de sa part, je passais ma main dans la fourrure de l'animal muselé, pour sentir rouler entre mes doigts une fine poussière bleutée. Je déclinais l'offre du magyar, attristé par l'idée que les ours bleus aient peut-être vraiment été décimés quelques siècles plus tôt."

Extraits du récit de Théo Schreiber,
érudit et aventurier sweisser en séjour à Kerninsburg

A l'instar des ours polaires, parmi lesquels ils vivent, ce sont les ours les plus grands et les plus dangereux qui soient. Ils vivent seulement dans les déserts de glace et les toundras du monde entier, se montrant strictement carnivores. Ils se nourrissent essentiellement de phoques, et sont d'excellents nageurs. Ils n'ont pas peur des humains, et les considèrent comme des proies comme les autres. La couleur de leur fourrure se décline en nuances de bleus et leurs yeux sont dorés. Leurs griffes, impressionnantes, sont d'un noir patiné et brillant. A son apogée, la population des Ours Bleus ne représente que 5 % de celle des ours polaires classiques. Les unions inter-raciales ne sont fertiles que 33 % du temps, mais donnent toujours naissance à des Ours Bleus.

Histoire

Leur origine est inconnue (prenant certainement racine dans les événements du Tragique Millénaire), mais on tient ces animaux pour savants. Ils ont plusieurs décennies durant été les animaux favoris des dresseurs de bêtes dans les foires scandines et même dans les grandes cours européennes.

A la mort du dernier empereur scandin, qui ordonna leur massacre, il était impossible de trouver un Ours Bleu sur toute la planète.



Comme l'avait prophétisé le serviteur du Bâton Runique, l'Empire des Glaces s'effrita lentement jusqu'à ne plus exister. Ce n'est qu'après la chute des Seigneurs Ténébreux de Granbretanne que les femelles polaires donneront naissance à de nouveaux rejetons bleus, repeuplant progressivement la race. Mais même avant cet événement, de rares spécimens sont parfois entr'aperçus par ceux qui servent ou s'opposent, consciemment ou non, au Bâton Runique.

Au Service du Bâton Runique

Les Ours Bleus sont les alliés occasionnels du Bâton Runique, aussi ne se montrent-ils agressifs envers aucun de ses agents. Certains philosophes témoins de séquences oniriques confuses conjecturent que les ours bleus auront dans un lointain futur un rôle capital à jouer dans l'histoire de l'humanité.

En vérité, ils combattront prochainement aux côtés des berserkers scandins lorsque l'Asiacommunista asservira la Moscovie et se heurtera aux forteresses du Finnermark.

En outre, les ours bleus sont les ennemis naturels des Géants de la Montagne, sur lesquels ils se jettent avec furie. Ils se montrent par contre toujours placides et amicaux envers les nobles scandins (en particulier les rois) qui ont juré de les protéger, à l'instar de Gaalt qui renouera avec le serment traditionnel des rois de Scandie.

Ours Bleus, Animaux Savants

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	**3d6+21**	**31-32**
CON	**2d6+6**	**13**
TAI	**3d6+21**	**31-32**
POU	**3d6**	**10-11**
DEX	**3d6**	**10-11**
PV Moyens		**22**

DEP Course-10, Natation-4

Armure : 1d4 points de fourrure

Modificateur aux Dégâts Moyen : +3d6

Armes : *Griffes* 40 %, dégâts 1d6+MD ; *Morsure* 25 %, dégâts 1d10

Compétences : Chercher 35 %, Déplacement Silencieux 35 %, Grimper 35 %, Nager 80 %, Sentir/Goûter 35 %

Mutations, Tares et Malformations : Coloration 1

Points de Mutation : 1. Descendants mutés des ours polaires.

Le Peuple de Cristal

Description Physique

Ces créatures humanoïdes tirent de leur vague parenté avec l'humanité leur forme anthropoïde. Ni mortes, ni vivantes, on les confond parfois avec les goules légendaires avec lesquelles elles ont le même goût révoltant pour les chairs en décomposition. Créatures décharnées vomies par les entrailles glacées de la terre nordique, leurs dents jaunies et acérées complètent leurs impressionnantes griffes - des ongles noircis et durcis par l'âge. Leur peau a l'aspect et la texture de la pierre dure et friable. En fait, leur corps entier semble avoir été taillé dans un bloc granitique, dont les courbures sont brisées en de multiples facettes. Un petit nombre d'excroissances effilées surgissent de leurs épaules, poitrine et dos. Courtes mais robustes, ces pointes se révèlent mortelles lors des corps à corps (les goules effectuent 1d3 points de dégâts supplémentaires lors de l'utilisation des compétences Bagarre ou Lutte). Avec l'âge, l'épiderme pierreux de ces créatures s'affine jusqu'à devenir cristallin.

Les Goules du Peuple de Cristal se déplacent avec la fébrilité de créatures affamées, en poussant des feulements stridents. Leurs petits yeux sombres sont en permanence dilatés, parfaitement adaptés aux ténèbres. Ces créatures troglodytes ne sont cependant pas aveugles, aussi la lumière tend-elle à les blesser et les aveugler.

Précisions Anthropologiques

On sait bien peu de choses sur ces créatures. Certains érudits pensent que les Goules du Peuple de Cristal sont les descendants dégénérés de Scandins réfugiés dans des grottes du Jotunheim, ayant muté spectaculairement pour s'adapter à des conditions de vie extrêmes. Mais des documents datant d'avant la Pluie de Feu, tronqués et souvent mal interprétés, parlent de *"...créatures à la peau pierreuse et cendreuse, surgies des entrailles de la terre pour s'en prendre*



aux habitants de la République Scandinave". Une autre théorie, plus probable, relie leurs origines à des expériences extra-planaires visant à ramener en Scandie des créatures vivantes d'un autre plan d'existence voisin du nôtre, où la vie minérale serait dominante.

Quelle que soit la véritable version, elle n'a guère d'importance à l'époque des aventures de Dorian Hawkmoon, dont l'Europe a vu naître et périr des centaines de races corrompues et dégénérées, toutes enfants de l'atome et de la pollution. Le Peuple de Cristal n'a jamais fait que de très brèves apparitions dans l'histoire scandine, suscitant diverses légendes destinées à effrayer les enfants désobéissants.

Les Goules du Peuple de Cristal forment un peuple troglodyte figé dans l'obscurité de leurs cavernes veinées de quartz. Leurs corps immobiles figurent des forêts pétrifiées, le silence n'étant rompu que par la lente érosion de la pierre qui révèle à chaque fois des corps un peu plus cristallins. Le processus de transformation de Goules de Pierre en Goules de Cristal dure des siècles entiers, mais au terme de la mutation, ces créatures deviennent invulnérables à la lumière du soleil (mais pas à l'aveuglement). Une fois leur temps de vie écoulé, les Goules de Cristal se figent à jamais, et après une maturation d'environ un siècle, leur corps explose en millions d'éclats adamantins, révélant en leur cœur une Goule de Pierre immature, prête pour un nouveau cycle de vie.

Habitat et Mode de Vie

Les membres du Peuple de Cristal sont dominés par l'instinct plutôt que par la conscience, ou du moins est-ce le cas aujourd'hui. En effet, les anciennes cavernes où ces créatures ont élu domicile comportent des vestiges d'une antique civilisation inhumaine : peintures et gravures rupestres, reliquats de vêtements, rites funéraires, etc. qui feraient le bonheur de n'importe quel ethnologue.

Les Goules ne disposent d'aucune hiérarchie, et n'ont aucun rôle social établi, à l'exception des Goules de Cristal qui semblent être les protectrices de leurs sœurs de pierre, surtout lorsqu'elles sont frappées par la lumière du soleil.

Lorsque la terre tremble, il y a une chance (de l'ordre de 10 %) que les Goules s'éveillent, et profitent de la déchirure de l'écorce terrestre ou d'autres chemins existants, pour atteindre la surface. Elles ne sortent réellement que lorsque la nuit est bien avancée, et partent en quête de proies, dépeuplant parfois des villages entiers. Seul le point du jour les force à retourner sous terre après une nuit de boucherie et d'agapes immondes. Si elles se sont convenablement restaurées, les Goules se figent pour de nombreuses années, le temps de continuer leur lente transformation en entités de cristal.

Mode d'Attaque et Vulnérabilités

Lorsqu'elles s'attaquent à une proie, les Goules la lacèrent de leurs griffes jusqu'à ce qu'elle soit suffisamment affaiblie. Ensuite, elles commencent à la dévorer, morte ou vivante.

Les restes de chair coincés sous les ongles des Goules se sont décomposés jusqu'à devenir infectieux. La victime d'un coup de griffes est automatiquement empoisonnée, ses veines charriant un sang

Effets de la luminosité sur des yeux accoutumés aux ténèbres

Lorsqu'une créature dont les yeux sont habituées aux ténèbres est soumise à une lumière vive, elle est partiellement aveuglée. A chaque round, elle doit réussir un jet sous son score de CON ajusté par le modificateur de la table suivante, jusqu'à ce que tout éventuel malus soit annulé.

Type de luminosité	Malus aux compétences	Modificateur
Ténèbres complètes	0	non nécessaire
Nuit étoilée	-10	x6
Bougie	-15	x5
Torche	-25	x4
Lanterne	-35	x3
Jour, temps couvert	-50	x2
Jour, temps ensoleillé	-75	x1

Maladresse : les yeux sont tellement meurtris que seul le processus d'accoutumance naturelle permet la restauration des scores de compétences.

Echec : la créature subit à tous ses scores de compétences le malus approprié à la virulence de la lumière.

Réussite : les yeux se sont accoutumés à cette intensité lumineuse, et ne subissent pour ce round que les effets dus à un type de luminosité de virulence immédiatement inférieure.

Critique : les yeux s'accoutument particulièrement bien à cette intensité lumineuse, et ne subissent pour ce round que les effets dus à un type de luminosité de virulence immédiatement deux fois inférieure.

Accoutumance Naturelle : le résultat du jet de dé est automatiquement une réussite au bout d'une minute écoulée.

souillé par des chairs mortes il y a des dizaines d'années. (Poison de VIR 12 ; Vitesse d'action : 1d3 minutes ; Symptômes : Enflure, transpiration, douleur fulgurante).

La lumière lunaire ou stellaire est sans dommage pour les Goules de Pierre, mais seules celles de cristal sont à même de résister aux rayons du soleil. Celui-ci rend les Goules de Pierre folles de douleur, et leur inflige la perte d'un point de vie par minute d'exposition.

En outre, de par leur constitution essentiellement minérale, les Goules ne récupèrent pas les points de vie perdus au même rythme que les créatures vivantes. Une année passée dans les ténèbres de leurs cavernes est nécessaire pour restaurer 1d3 points de vie.

Goules de Pierre du Peuple de Cristal

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	4d6	14
CON	3d6	10-11
TAI	4d6	14
INT	1d6	3-4
POU	2d6	7
DEX	3d6	10-11
PV Moyens		12-13

DEP Course-7

Armure : 4 points de peau pour les Goules de Pierre

Modificateur aux Dégâts Moyen : +1d4

Armes : *Bagarre* 60 %, dégâts 2d3+MD ; *Griffes x2* 35 %, dégâts 1d6+MD+poison ; *Lutte* 40 %, dégâts spécial+1d3 ; *Morsure* 45 %, dégâts 1d6

Compétences : Se Cacher 45 %, Ecouter 35 %, Chercher (Sens des Ténèbres) 30 %

Notes : en raison de leur expérience et de leur structure affinée, les Goules de Cristal doublent tous leurs scores de compétences, leurs points d'armure, ainsi que les scores de FOR, CON et POU. Il est possible d'envisager des Goules d'expérience intermédiaire entre Pierre et Cristal.

Le Serpent de Neiges

Description Physique

"Bjorn ressortit au bout de quelques instants de l'étroit boyau de glace effectivement déserté par ses occupants. De sa main droite, il rengaina son poignard dans son fourreau. Son autre main était serrée sur une demi-douzaine de longues peaux de serpents, recouvertes d'une soyeuse fourrure blanche. D'un mouvement de tête, il me fit signe d'ouvrir ma besace, et il enfourna ses découvertes dedans, à l'exception d'une seule. Celle qu'il conservait n'avait pas trop été détériorée par la mue de ces étranges serpents, et était d'un blanc immaculé. Il me révéla plus tard qu'il avait l'intention de l'offrir à Huta, l'esclave varberger qu'il avait capturée lors du raid de la précédente semaine. Bjorn n'était plus très jeune, et se sentait faiblir : il avait peur qu'aucune femme n'accepte de l'accompagner dans son dernier voyage s'il devait mourir lors du prochain raid, et il entendait mettre à profit le peu de temps qui lui restait pour combler le moindre des désirs de sa nouvelle favorite..."

Extraits du récit de Théo Schreiber, érudit et aventurier sweisser en voyage en Scandie

Cette étrange espèce défie les classements des biologistes avertis, combinant les caractéristiques des serpents (comme la mue, l'oviparité et la capacité à avaler des proies de taille importante par déboîtement de la mâchoire inférieure) et des mammifères. En effet, sang chaud, fourrure blanche et six paires de mamelles sont ses attributs les plus inattendus.

Quelques rares spécimens présentent une fourrure tachetée, et certains en sont même totalement dépourvus. Leurs yeux reptiliens irisés d'or, d'argent, et d'autres couleurs métalliques, sont protégés par des paupières transparentes. Leurs sens olfactifs très développés compensent une vision très médiocre limitée à l'infrarouge.

Habitat et Mode de Vie

Adaptés à la vie dans le grand froid, les Serpents des Neiges se fondent dans leur environnement par mimétisme. Ils nichent généralement entre des blocs de glace ou au creux de congères qu'ils creusent, bien qu'ils préfèrent la plupart du temps les grottes profondes et tempérées.

Leur régime omnivore ne leur impose qu'un repas toutes les semaines, car leur métabolisme assimile le maximum de calories à partir du peu de nourriture absorbée. Mais lors des mues ou de l'allaitement, les serpents des neiges doublent ou triplent le nombre de leurs repas hebdomadaires. De plus, ils démontrent durant ces mêmes périodes une grande nervosité et sont facilement irrités.

Les femelles fécondées pondent entre six et dix œufs tous les quatre ans, mais seuls 10 % des nouveaux nés atteignent l'âge adulte. Les serpents des neiges demeurent solitaires jusqu'à la maturité, puis s'apparient pour la vie. Ils ne connaissent qu'un seul prédateur : l'homme. Celui-ci les chasse en effet pour sa fourrure soyeuse et sa chair délicate, un met rare et coûteux servi aux meilleures tables européennes.

Comportement et Mode d'Attaque

Spécialistes de la chasse à l'affût, ces créatures sont redoutables en embuscade. Elles s'enfoncent sous la neige, et attendent leur proie, qu'ils perçoivent grâce au crissement des pas sur la neige. Bien que de la taille des boas, ces serpents ne cherchent jamais à broyer leurs victimes avant de les avaler, car elles possèdent de redoutables poches à venin paralysant. Après avoir mordu, ils se retirent et attendent que leur proie s'effondre, les muscles tétanisés.

La victime d'une embuscade menée par cette créature est entraînée sous la neige si elle perd sa lutte FOR:FOR sur la Table de Résistance. A moins de disposer de sens spéciaux, elle y est aveuglée (consulter le point de règle correspondant dans le livre de base) le temps de se frayer un chemin jusqu'à la surface ou d'être secourue.

Le combat sous la neige pose les mêmes problèmes que celui sous l'eau. Les armes de coupe, de taille ou contondantes sont inutilisables, car elles nécessitent de trop grands mouvements pour être efficaces.

C'est également le cas de la plupart des projectiles, à part les arbalètes, plus adaptées. Seules les armes comme les lances ou les couteaux sont donc utilisables. A cause de la résistance fournie par la neige, les MD positifs sont annulés, et à moins d'utiliser les compétences Lutte et Bagarre, tous les dégâts occasionnés sont diminués de trois points.

Préparations et Utilisations

La peau écailleuse sous la fourrure du serpent des neiges permet de confectionner un cuir d'une solidité à toute épreuve. Fourreaux, bottes et gants en "peau de serpent" sont aussi rares que chers !

L'ordre de Nidaros utilise abondamment le venin de ces créatures comme poison tétanisant.

Serpents des Neiges, Prédateurs du Grand Nord

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3d6+12	22-23
CON	2d6+6	13
TAI	5d6	17-18
INT	3d6	10-11
POU	3d6	10-11
DEX	2d6+6	13
PV Moyens		15-16

DEP Ramper-3, Natation-2

Le Venin Paralysant des Serpents des Neiges

La VIR du poison est égale à la CON du serpent. Les effets sont fulgurants et se font sentir en 1D10 rounds. Si la victime réussit son jet sur la Table de Résistance, elle n'est qu'engourdie. Sa DEX diminue de moitié, et elle subit une pénalité de 20 % dans les groupes de compétences d'Agilité et de Manipulation (les points de caractéristique perdus sont récupérés au rythme de 1 point par heure ; le score de compétence se rétablit au rythme de 5 % par heure). Si la lutte VIR:CON est ratée, la victime de la morsure est totalement paralysée pendant 1D3 heures et doit réussir un jet de CONx5 ou mourir d'un arrêt cardiaque. Une fois la paralysie passée, la victime subit les mêmes pénalités que si elle était sortie vainqueur de la lutte sur la Table de Résistance.

Un biologiste peut retirer intactes les poches à venin d'un serpent des neiges simplement en réussissant un jet de Réparer/Concevoir. Le venin trouve de nombreuses applications scientifiques, du calmant à l'anesthésique. Il permet surtout de diminuer de 1 la COMP pratique de réalisation d'une drogue ou d'un poison paralysant.

Armure : 1d3 points de peau et de fourrure

Modificateur aux Dégâts Moyen : +1d6

Armes : *Morsure* 55 %, dégâts 1d6+poison (VIR=CON du spécimen)

Compétences : Déplacement Silencieux 70%, Grimper 70 %, Se Cacher 50 %, Surprendre une Proie 55 %

Mutations, Tares et Malformations : Défaut de Pilosité (fourrure), Membre/Trait caractéristique supplémentaire (sang chaud, mamelles), Morsure 3, Sécrétion Paralysante 3

Points de Mutation : 6. Descendants mutés de pythons ayant inexplicablement migré vers des climats polaires.

Les Skylders

Description Physique

Les skylders sont surnommés "torpilles des neiges" par les Scandins. Ces créatures se présentent comme un mélange obscène entre une raie manta (pour l'aspect général), une lamproie (pour la bouche) et un serpent (pour la queue ondulante et la peau écailleuse). Aveugles et dépourvues d'odorat, elles disposent d'une sorte de sens électrique/magnétique qui leur permet de repérer leurs proies sur des distances phénoménales !

Les plus petites ont une envergure d'à peine plus de 30 cm (pour une longueur totale d'environ 1 m) alors que les plus grandes, les torpilles grises, atteignent parfois 1 m d'envergure pour trois bons mètres de long !

Prédateurs sanguinaires, les torpilles disposent d'une mâchoire ventrale très puissante qui fait office de véritable ventouse. Les dents sont très particulières : assemblées en sept cercles de véritables lames affûtées comme des rasoirs, elles sont toutes munies d'une paire de muscles leur permettant de bouger et de changer d'orientation afin de mieux maintenir la proie.

La queue des skylders est leur organe de propulsion, les ailerons jouant le rôle de gouvernails latéraux.

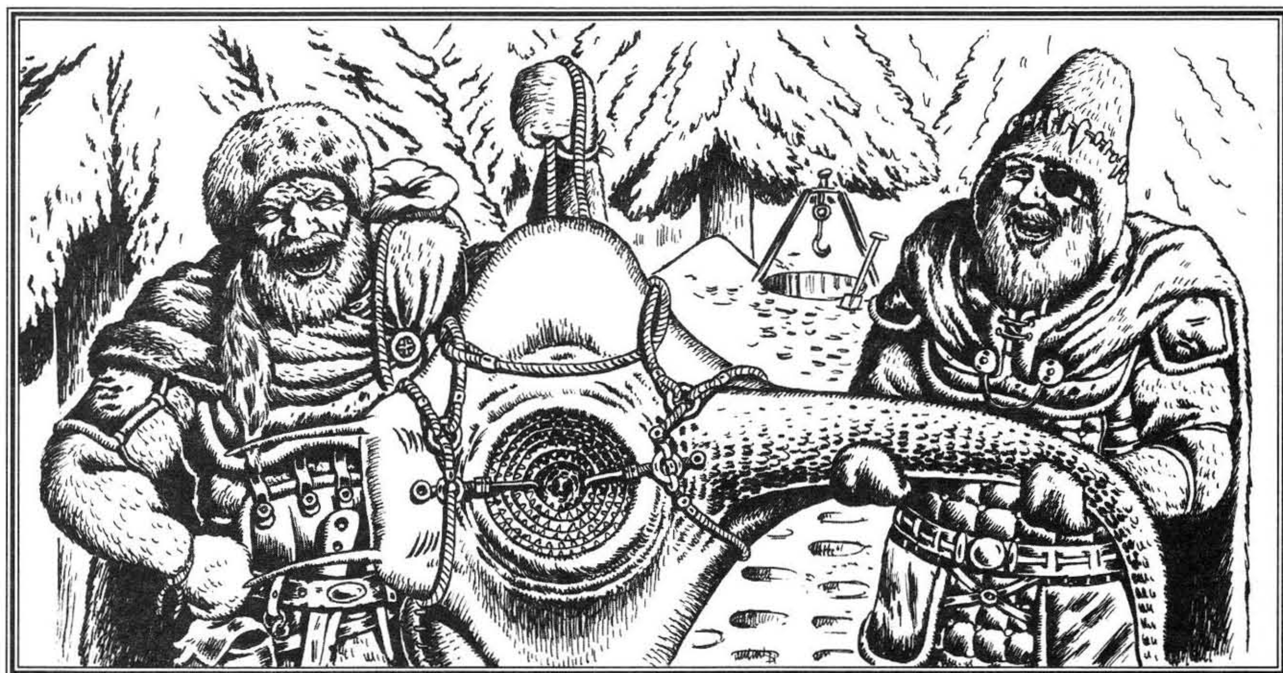
Les skylders sont peut-être apparentés aux serpents des neiges (voir ci-dessus) bien que les rares biologistes a en avoir étudié le métabolisme les classent plutôt comme une évolution mystérieuse des reptiles.

Habitat et Mode de Vie

Les torpilles vivent enfouies sous la neige, attendant qu'une proie passe à proximité. Elles se déplacent à une vitesse étonnante en ondulant leur puissante "nageoire" caudale. Ses mouvements créent généralement un petite dépression à la surface de la neige, ce qui permet, par temps clair, de voir arriver de loin ces voraces créatures.

Ces monstres disposent d'un atout supplémentaire : leur cri. En effet, lorsqu'ils lancent leur attaque, les skylders émettent un sorte de sifflement assourdi par la neige. Ce sifflement est proprement effrayant et glace d'effroi leurs cibles, incapables de bouger !

Les skylders vivent en groupe de 1d10 + 5 individus et affectionnent particulièrement les tactiques d'encerclement avant de fondre sur



leurs proies de tous les côtés à la fois. Dans leur frénésie sanguinaire, il leur arrive de laisser des victimes à demi-dévorées pour se jeter sur de nouvelles proies "fraîches" !

Particulièrement craintes par tous, humains comme animaux, il est possible d'en rencontrer partout ou la couverture neigeuse est suffisante (50 cm pour les petites et au moins 3 m pour les plus grandes). Ces conditions sont remplies chaque hiver dans toutes la Scandie...

En été, les skylders se "replient" au-delà du cercle des glaces, augmentant dangereusement leur population dans certaines régions riches en proies.

Préparations et Utilisations

Malgré le danger redoutable que représente une meute de ces monstres, il existe toujours des trappeurs assez fous ou vénaux pour tenter d'en capturer morts ou vifs.

L'ordre de Nidaros et certains nobles dépravés achètent des skylders vivants pour les utiliser comme instruments de torture ou de divertissement sanglant.

Un spécimen normal peut valoir jusqu'à 500 souverains selon sa vigueur. Les torpilles grises valent au moins le double et parfois bien plus.

La chair de skylder est utilisée dans la fabrication de nombreuses potions, notamment stimulantes (20 souverains la dose, DEX +1d2 durant 1d3 heures) ou euphorisantes (10 souverains la dose, effets hallucinogènes durant 1 heure).

Enfin, les dents de grandes torpilles grises ornent parfois les colliers de jarls des campagnes. Ce genre de porte-bonheur est aussi rare que hautement recherché.

Skylders, Torpilles des Neiges (petites)

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	1d6+4	7-8
CON	1d6+4	7-8
TAI	1d4	2
POU	2d6	7
DEX	2d6+12	19
PV Moyens		4-5

DEP "Nage" dans la neige-5

Armure : 1d2 points de peau écailleuse

Modificateur aux Dégâts Moyen : aucun

Armes : *Mâchoire* 50 %, 1d6+1

Compétences : Perception magnétique 70 %, Tactique d'encerclement 70 %, Frénésie sanguinaire 50 %

Règles spéciales :

• Toute créature entendant le cri d'approche des skylders doit effectuer un jet de POU x4 ou rester paralyser d'effroi (auquel cas, seules les parades et les manœuvres d'évitement sont possibles).

• Si l'attaque réussi et passe l'armure, la torpille est "ventousée" à sa proie et inflige 1d4 points de dégâts à chaque round.

• Si l'attaque est un critique, l'armure de la cible est ignorée.

• Une fois fixée à sa proie, la torpille s'agite frénétiquement, la victime ne peut se dégager à main nue qu'en réussissant un jet de FOR contre FOR avec un malus de 30 %.

• Si la victime est armée, elle peut effectuer chaque round un jet d'attaque. La compétence Frénésie sanguinaire de la skylder attachée sert de compétence défensive.

• Plus il y a de skylders accrochés à elle plus la victime est handicapée dans ses mouvements. Elle subit un malus de 10 % sur toutes ses actions à chaque skylder fixée en plus de la première.

Mutations, Tares et Malformations : nombreuses…

Points de Mutation : inconnu. Descendants mutés des serpents ?

Advanced Skylders, Torpilles Grises (grandes)

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	2d6+12	19
CON	2d6+7	14
TAI	2d6+10	17
POU	2d6	7
DEX	2d6+12	19
PV Moyens		16

DEP "Nage" dans la neige-7

Armure : 1d3 points de peau écailleuse

Modificateur aux Dégâts Moyen : +1d4

Armes : *Mâchoire* 50 %, 1d6+1

Compétences : Perception magnétique 70 %, Tactique d'encerclement 70 %, Frénésie sanguinaire 50 %

Les Thorkuuns

Description Physique

Le thorkuun est un animal très particulier qui essaima probablement d'un plan voisin lors du Tragique Millénaire. Le thorkuun est à mi-chemin entre la tortue et l'araignée.

Son corps se compose d'une carapace sphérique d'environ un mètre de diamètre d'un magnifique blanc nacré, percée d'une unique ouverture d'où sortent cinq immenses pattes insectoïdes et une myriade de tentacules translucides.

Les pattes du thorkuun mesurent quatre mètres, sont très fines et possèdent cinq articulations qui permettent au thorkuun d'adopter un grand nombre de postures. Le thorkuun peut les rétracter dans sa carapace et obstruer l'entrée de celle-ci en cas de danger.

La grâce des thorkuuns fait que les Lapons évoquent souvent cet animal comme symbole de la fragilité agile.

Habitat et Mode de Vie

Les thorkuuns peuplent les glaces au abord du pôle. Ils n'ont pas de prédateurs et ne se nourrissent que de glace. Pacifiques, ils se déplacent en troupeaux d'une vingtaine d'individus. Les torkuuns se reproduisent de manière sexuée.

Deux individus joignent les ouvertures de leur carapace après une parade gracile de plusieurs heures. Trois semaine plus tard, un œuf est expulsé par la femelle. L'œuf se percera d'un trou au bout de quatre jours et cinq pattes en sortiront. Le jeune thorkuun sera alors totalement indépendant.

Sorcellerie

Seuls les mages du givre et quelques sorciers portant un intérêt à la cryogénie son intéressés par les thorkuuns. En effet, ces créatures ont une chimie interne basée sur l'azote et ont une physionomie entièrement tournée vers le maintient de leur température à -160°C (température à laquelle l'azote est liquide). Aussi une telle source de froid est-elle très convoitée par les mages du givre qui maintiennent souvent en vie un ou deux thorkuun dans leur laboratoire.

Thorkuun, Créature venue d'ailleurs

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	2d6	7
CON	2d6+6	13
TAI	4d6	14
POU	1d6	3-4
DEX	4d6+6	20
PV Moyens		13-14

DEP course 15

Armure : 4d8+8 points de carapace

Modificateur aux Dégâts Moyen : 0

Armes : aucune

Compétences : Déplacement Silencieux 70%, brouter paisiblement la glace 100%, se cacher 89%

Mutations, Tares et Malformations : aucune, le thorkuun est une créature venue d'un autre plan lors du Tragique Millénaire.

Animaux Naturels

Cette rubrique présente quelques animaux naturels propres aux terres ou aux mers scandines. Bien qu'ils soient un danger naturel pour l'homme, la plupart sont paisibles et non agressifs, à moins d'être attaqués, auquel cas ils chercheront la plupart du temps à fuir. Seuls les ours polaires sur terre, ou les calmars géants et les orques épaulards sur mer, peuvent avoir un comportement de prédateur envers les humains (ou leurs embarcations pour les dernières bêtes citées).

Baleines

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	7d6+50	73-74
CON	3d6+40	50-51
TAI	7d6+60	83-84
POU	3d6	10-11
DEX	2d6+3	10
PV Moyens		67-68

DEP Natation-7

Armure : 18 points de peau

Modificateur aux Dégâts Moyen : +9d6

Armes : *Eperonner* 65 %, dégâts 1d6+MD ; *Morsure* 45 %, dégâts 1d6+1/2MD ; *Coup de Queue* 35 %, dégâts 1d6+MD. La baleine ne



peut effectuer qu'une seule attaque par round. Eperonner n'est efficace que contre des cibles dont la TAI est au moins égale à la moitié de celle de la baleine. Le coup de queue n'est destiné qu'à des cibles placées derrière l'animal. En outre, il n'est effectif que contre des cibles en surface, pas celles en plongée.

Compétences : Chercher 60 %, Sauter 70 %

Calmars Géants

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	6d6	21
CON	5d6+6	23-24
TAI	6d6	21
POU	3d6	10-11
DEX	2d6+12	19
PV Moyens		17

DEP Course-4, Natation-10

Armure : 2 points de peau

Modificateur aux Dégâts Moyen : +2d6

Armes : *Bec* 45 %, dégâts 1d10+venin (VIR=CON) ; *Tentacule x8* 45 %, dégâts 1d6+MD (constriction), Portée 20 mètres. Le bec et les huit tentacules peuvent attaquer jusqu'à huit cibles en même temps. Si un tentacule touche sa cible, il s'y accroche. Si un second parvient à se fixer, le calmar peut alors écraser sa proie, et chacun des tentacules inflige des dégâts au cours des rounds suivants.

Compétences : Se Cacher 70 %



Chiens de Traîneaux

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	2d6	7
CON	3d6	10-11
TAI	1d6+1	4-5
POU	2d6	7
DEX	2d6+6	13
PV Moyens		7-8

DEP Course-12

Armure : aucune

Modificateur aux Dégâts Moyen : -1d6

Armes : *Morsure* 30 %, dégâts 1d6

Compétences : Ecouter 75 %, Sentir/Goûter 90 %

Orques Epaulards

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	6d6+30	51
CON	3d6+25	35-36
TAI	6d6+40	61
POU	3d6	10-11
DEX	2d6+3	10
PV Moyens		48-49

DEP Natation-10

Armure : 12 points de graisse

Modificateur aux Dégâts Moyen : +6d6

Armes : *Morsure* 60 %, dégâts 1d6+MD

Compétences : Chercher 60 %, Sauter 70 %

Ours Polaires

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3d6+21	31-32
CON	2d6+6	13
TAI	3d6+21	31-32
POU	3d6	10-11
DEX	3d6	10-11
PV Moyens		22

DEP Course-10, Natation-4

Armure : 1d4 points de fourrure

Modificateur aux Dégâts Moyen : +3d6

Armes : *Griffes* 40 %, dégâts 1d6+MD ; *Morsure* 25 %, dégâts 1d10



Compétences : Chercher 35 %, Déplacement Silencieux 35 %, Grimper 35 %, Nager 80 %, Sentir/Goûter 35 %

Phoques

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	2d6	7
CON	3d6	10-11
TAI	3d6	10-11
POU	2d6	7
DEX	2d6	7
PV Moyens		10-11

DEP Course-4, Natation-10

Armure : 2 points de peau

Modificateur aux Dégâts Moyen : aucun

Armes : *Coup de Tête* 35 %, dégâts 1d8+MD

Compétences : Chercher 15 %, Ecouter 70 %, Sauter 85 %, Sentir/Goûter 45 %, Nager 100 %

Rennes

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	2d6+6	13
CON	3d6	10-11
TAI	3d6+12	22-23
POU	2d6	7
DEX	3d6+6	16-17
PV Moyens		16-17

DEP Course-10

Armure : 1 point de peau

Modificateur aux Dégâts Moyen : +1d6

Armes : *Coup de Tête* 35 %, dégâts 1d8+MD

Compétences : Chercher 15 %, Ecouter 70 %, Sauter 85 %, Sentir/Goûter 45 %

Digest de Scandie

Dans ce chapitre sont groupés les descriptifs de quelques-uns des habitants de Scandie.

Les maîtres de jeu trouveront cette section utile à l'improvisation de mini-aventures ou aux rencontres inattendues ; ils peuvent également se servir de ces descriptifs comme point de référence pour tout scénario situé dans le défunt Empire des Glaces.

Animaux Sauvages

Mis à part certaines régions des comtés de Sweden et Denmark, la Scandie se compose essentiellement de régions incultes et sauvages, où la vie animale est particulièrement développée. Heureusement pour l'homme, peu d'animaux osent s'en prendre à lui, à moins qu'il ne soit isolé, blessé ou affaibli.

Loups

Les loups ne s'en prennent que rarement à des hommes isolés et affaiblis, à l'exception des loups à moitié sauvages qui accompagnent les berserkers.

Ceux-là ont non seulement pour mission de combattre aux côtés de leur maître, mais aussi de les protéger durant les quelques instants de vulnérabilité où les berserkers préparent leur légendaire furie guerrière.

Un Echantillon Aléatoire de Loups

	1	2	3	4
FOR	10	13	12	13
CON	13	9	16	16
TAI	7	12	7	12
POU	15	10	12	11
DEX	16	13	15	17
PV	10	11	12	14
MD	aucun	+1d4	aucun	+1d4

DEP Course-12

Armure : 1D2-1 points de fourrure

Armes : *Morsure* 30 %, dégâts 1d8+MD

Compétences : Esquiver 35 %, Ecouter 55 %, Pister 60 %, Sauter 35 %, Se Cacher 20 %, Sentir/Goûter 65 %

Ours Polaire

De tous les prédateurs qui hantent les toundras et les déserts de glace scandins, les ours polaires sont très certainement les plus imposants ; ils sont en effet capables de rivaliser avec les Géants du Jotunheim eux-mêmes.

Un Ours Polaire Type

FOR 31	CON 13	TAI 32	POU 10	DEX 11

DEP Course-10, Natation-4

Points de Vie : 22

Armure : 1d4 points de fourrure

Modificateur aux Dégâts : +3d6

Armes : *Griffes* 40 %, dégâts 1d6+MD ; *Morsure* 25 %, dégâts 1d10

Compétences : Chercher 35 %, Déplacement Silencieux 35 %, Grimper 35 %, Nager 80 %, Sentir/Goûter 35 %

Serpents des Neiges

Ces créatures ne s'en prennent qu'aux hommes isolés, ainsi qu'à tous ceux qui menacent directement leurs nids.

Un Echantillon de Serpents des Neiges

	1	2	3	4
FOR	23	23	23	22
CON	15	16	12	9
TAI	19	13	20	17
POU	12	12	12	10
DEX	16	13	14	13
PV	17	15	16	13
MD	+1d6	+1d6	+1d6	+1d6

DEP Ramper-3, Natation-2

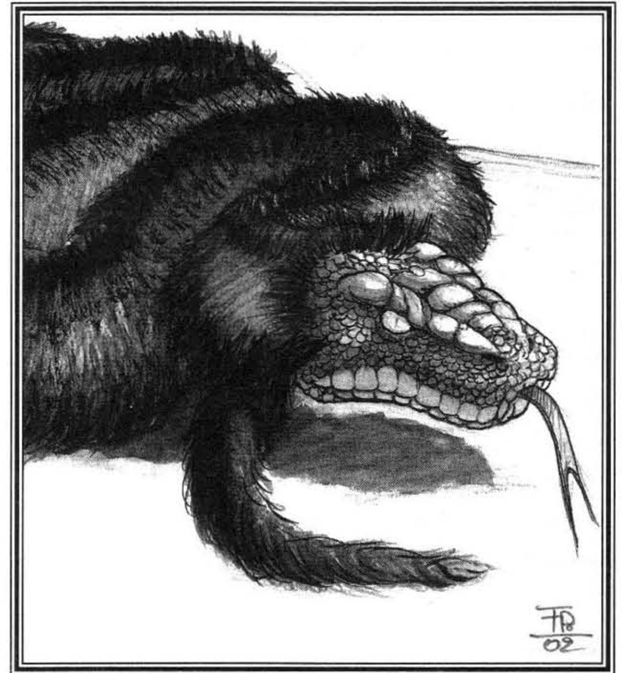
Armure : 1d3 points de peau et de fourrure

Armes : *Morsure* 55 %, dégâts 1d6+poison (VIR=CON du spécimen)

Compétences : Déplacement Silencieux 70%, Grimper 70 %, Se Cacher 50 %, Surprendre une Proie 55 %

Mutations, Tares et Malformations : Défaut de Pilosité (fourrure), Membre/Trait Caractéristique Supplémentaire (sang chaud, mamelles), Morsure 3, Sécrétion Paralysante 3

Points de Mutation : 6. Descendants mutés de pythons ayant inexplicablement migré vers des climats polaires.



Skylders

Les Torpilles des neiges sont des monstres particulièrement craints dans toute la Scandie. Le danger est particulièrement grand en hiver, lorsqu'un épaisse couche neigeuse recouvre le pays.

Un Echantillon Aléatoire de Torpilles des Neiges

	1	2	3	4
FOR	5	7	6	9
CON	6	7	10	8
TAI	1	2	3	3
POU	7	8	7	9
DEX	19	17	21	20
PV	3	5	7	6
MD	aucun	aucun	aucun	aucun

DEP "Nage" dans la neige-5

Armure : 1d2 points de peau écailleuse

Armes : *Morsure* 50 %, dégâts 1d6+1

Compétences : Perception magnétique 70 %, Tactique d'encerclement 70 %, Frénésie sanguinaire 50 %

Criminels et Exclus

La loi en Scandie est à deux vitesses, selon que l'on soit issu d'un milieu rural ou citadin. Les ruraux ont une justice expéditive mais juste. Les citadins s'abritent derrière des lois pour poursuivre leurs malversations… seuls les plus riches s'en sortent, bien évidemment.

• Brigands

Nulle part en Europe les routes ne sont sûres, et certainement pas en Scandie où, en dehors des principales voies rétablies à l'époque de l'Empire des Glaces, elles sont rares ! Les ponts, les gués, les cols voient la multiplication de postes de péage illégaux, et les forêts, les montagnes et les collines sont propices aux embuscades. Il arrive même que des voyageurs soient agressés par les mêmes brigands qui leur ont fait payer un droit de passage quelques kilomètres plus tôt… Les brigands ne sont pas de très bons combattants, tirant leur force et leur courage de leur grand nombre. Mais ce ne sont pas des meurtriers, du fait qu'ils se contentent de dépouiller et/ou rançonner leurs victimes.

Un Echantillon de Brigands

	1	2	3	4
FOR	13	14	11	16
CON	11	16	12	14
TAI	13	12	10	12
POU	8	13	7	9
DEX	14	14	13	10
PV	9	14	11	13
MD	aucun	+1d4	aucun	+1d4

Armure : 1D6-1, armure de cuir

Armes : *Arc de Chasse* 40 %, dégâts 1d6+1+1/2MD, Portée 80 m ; *Lance Courte* 45 %, dégâts 1d6+1+MD, PdS 15 ; *Petit Bouclier* 45 %, dégâts 1d3+repousser+MD, PdS 20

Compétences : Bagarre 65 %, Déguisements 45 %, Déplacement Silencieux 50 %, Esquive 30 %, Evaluer 40 %, Grimper 60 %, Lancer 80 %, Lutte 45 %, Sagacité 20 %, Se Cacher 65 %

• Mendiants

Il n'y a que peu de mendiants en Scandie, car le modèle social urbain est largement minoritaire. Les rares spécimens sont la plupart du

temps des paresseux, des tire-au-flanc ou des simulateurs. En règle générale, les guerriers mutilés au combat ne survivent pas, ou sont totalement pris en charge par leur clan. Il demeure quand même quelques authentiques infirmes ou malades.

Même s'ils sont sales et qu'ils puent à plusieurs mètres, les mendiants sont des alliés extraordinaires lorsque l'on arrive à acheter leur loyauté. Ce sont de parfaits espions, bourrés de relations et dotés, semble-t-il, d'une connaissance innée des affaires louches en préparation.

Un Echantillon de Mendiants

	1	2	3	4
FOR	13	11	16	13
CON	13	8	9	9
TAI	7	9	10	12
POU	9	8	11	12
DEX	13	12	10	13
PV	10	9	10	11
MD	aucun	aucun	+1d4	+1d4

Armure : aucune

Armes : *Trique* 45 %, dégâts 1d6+MD, PdS 15. Cette arme n'est pas destinée à la parade

Compétences : Art (Milieux Louches) 50 %, Baratin 55 %, Crocheter 40 %, Déguisement 70 %, Déplacement Silencieux 40 %, Dissimuler un Objet 60 %, Esquive 45 %, Marchander 35 %

• Voleurs

Il existe une multitude de spécialités criminelles, la plupart n'étant exploitables que dans les zones vaguement urbaines. Il peut s'agir de cambriole, de pickpocket, de kidnapping, d'agression, mais aussi de marché noir, de chantage, d'espionnage ou de corruption.

La criminalité en Scandie est beaucoup moins exaltée que sur le continent, et il n'existe pas de guilde ou d'organisation majeure de voleurs. Les Scandins préfèrent travailler seuls ou au sein de petits groupes de malfrats.

Un Echantillon de Voleurs

	1	2	3	4
FOR	7	8	11	12
CON	15	16	6	14
TAI	9	12	12	8
POU	16	14	11	15
DEX	15	17	13	14
PV	12	14	9	13
MD	-1d4	aucun	aucun	aucun

Armure : 1D6-1, armure de cuir

Armes : *Dague* 45 %, dégâts 1d4+2+MD, PdS 15

Compétences : Artisanat (Passe Passe) 75 %, Baratin 40 %, Crocheter 75 %, Chercher 45 %, Déguisement 55 %, Déplacement Silencieux 50 %, Ecouter 45 %, Evaluer 40 %, Grimper 70 %, Marchander 45 %, Se Cacher 65 %

Fanatiques Religieux

La religion n'a jamais été une affaire d'état, mais certains Scandins prennent tout de même la chose très à cœur. Comme partout, ils sont alors capables de tout et surtout du pire.

• Chaman Lapon

En tant que Vénérable Ancien du peuple Lapon, ce vieil homme vit à l'intérieur des Cités des Glaces, à l'écoute des esprits des animaux et des hommes. Il aide les femmes à accoucher, soigne les blessés et les malades, participe aux cérémonies religieuses, et aide lorsqu'il lui reste un peu de temps à la recherche scientifique sur les Secrets du Froid.

Un Chaman Lapon Type

FOR 11 **CON 14** **TAI 10** **INT 16** **POU 10**
DEX 13 **APP 10**

Points de Vie : 12

Armure : aucune

Modificateur aux Dégâts : aucun

Armes : aucune

Compétences : Art (Chant) 48 %, Art (Doctrine Chamanique) 79 %, Artisanat (Travail de la Glace) 75 %, Ecouter 45 %, Hypnose 50 %, Idiome Lapon 63 %, Langue Commune 85 %, Maîtrise Technologique 35 %, Médecine Rudimentaire 84 %, Million de Sphères 4 %, Monde Ancien 29 %, Monde Naturel 86 %, Orientation 100 %, Potions 79 %, Sagacité 67 %, Scandin 19 %

Expertise Scientifique : Cataplasme Miraculeux 1, Drogue Médicinale 1, Emplâtre Régénérant 1, Poison 1, Virus 2

• Serviteurs de l'Ordre de Nidaros

Les adorateurs de Loki sont sournois, tenaces et surtout, très, très patients. Ils entretiennent secrètement dans tout le pays des foyers de fidèles, prêts à prendre les armes pour défendre leur idéologie. Celle-ci est simple : la domination des faibles. Seuls les adorateurs de Trondheim ont l'habitude de pratiquer des sacrifices humains, les autres se contentant de vénérer des idoles ou de pratiquer des petits sacrifices sous des icônes.

En raison de l'approche de son avènement, l'ordre de Nidaros s'entraîne intensivement dans le domaine des armes, et recrute de préférence parmi les guerriers confirmés, bien que les fermiers soient également très nécessaires à leurs plans.

Un Echantillon de Nidaars, Guerriers de l'Ordre

	1	2	3	4
FOR	17	13	15	16
CON	14	15	15	13
TAI	15	12	13	14
POU	11	7	10	10
DEX	9	12	10	9
PV	15	14	14	14
MD	+1d6	+1d4	+1d4	+1d6

Armure : 1d8+1 points, armure de demi-plaques (torse) et casque ouvert

Armes : *Epée Large* 60 %, dégâts 1d8+1+MD, PdS 20 ; *Lance Longue 2M (sauf 5)* 40 %, dégâts 1d10+1+MD, PdS 15 ; *Petit Bouclier (sauf 1 et 5)* 60 %, dégâts 1d3+MD+Repousser, PdS 20 ; *Poignard* 50 %, dégâts 1d4+2+MD, PdS 15

Compétences : Art (Doctrine Religieuse) 70 %, Bagarre 80 %, Chercher 55 %, Esquive 60 %, Lancer 50 %, Lutte 40 %, Médecine Rudimentaire 50 %, Sauter 40 %

• Prêcheur du Sincère Repentir

Il s'agit d'un vieillard ascétique, au visage cendreux et au nez crochu. Il est drapé dans une robe noire à capuchon et s'aide d'un bâton de voyageur pour marcher. Il est pauvre et n'a rien, mais ses discours sont enflammés et sonnent juste. Malheureusement pour lui, les scandins ne sont pas très ouverts aux idées de rédemption, de mortification, de pauvreté et surtout de chasteté. Lorsqu'il n'est pas simplement chassé sous les lazzis peu amènes des autochtones, il est l'objet de quelque plaisanterie grasse et cruelle. Parfois, il parvient à convaincre quelques esprits faibles et s'entoure d'une garde d'honneur dont la responsabilité est essentiellement de corriger les blasphémateurs qui maltraitent le "saint homme".

Prêcheur du Sincère Repentir

FOR 10 CON 11 TAI 12 INT 14 POU 15 DEX 13 APP 14

Points de Vie : 12

Armure : aucune

Modificateur aux Dégâts : aucun

Armes : *Gourdin 2M* 30 %, dégâts 1d8+MD, PdS 22. Cette arme n'est pas destinée à la parade

Compétences : Art (Doctrine du Sincère Repentir) 90 %, Art (Philosophie) 30 %, Baratin 40 %, Eloquence 80 %, Europe du Tragique Millénaire 45 %, Germain 10 %, Langue Commune 70 %, Langue Maternelle 45 %, Médecine Rudimentaire 50 %, Monde Ancien 5 %, Monde Naturel 55 %, Potions 20 %, Sagacité 75 %, Scandin 20 %

Gens Communs

Vous constaterez combien le point de vue selon lequel les scandins sont tous des barbares est étriqué. Il y a en Scandie autant de degrés de perversité ou au contraire d'intégrité qu'il y a d'individus.

• Aventuriers

On ne compte plus ces hommes et ces femmes explorant les ruines abandonnées, donnant la chasse à des monstruosités, participant ou déjouant complots et intrigues, dans le seul but d'accumuler richesse, ou peut-être, gloire personnelle.

La Scandie, malgré son climat difficile, attire bon nombre d'aventuriers, le froid qui y règne étant propice à la conservation des artefacts des Anciens, et ses ruines inexplorées sont nombreuses. Mais "l'archéologie" n'est pas seule cause à drainer les aventuriers vers la Scandie ; les intrigues et les luttes politiques y sont également pour quelque chose...

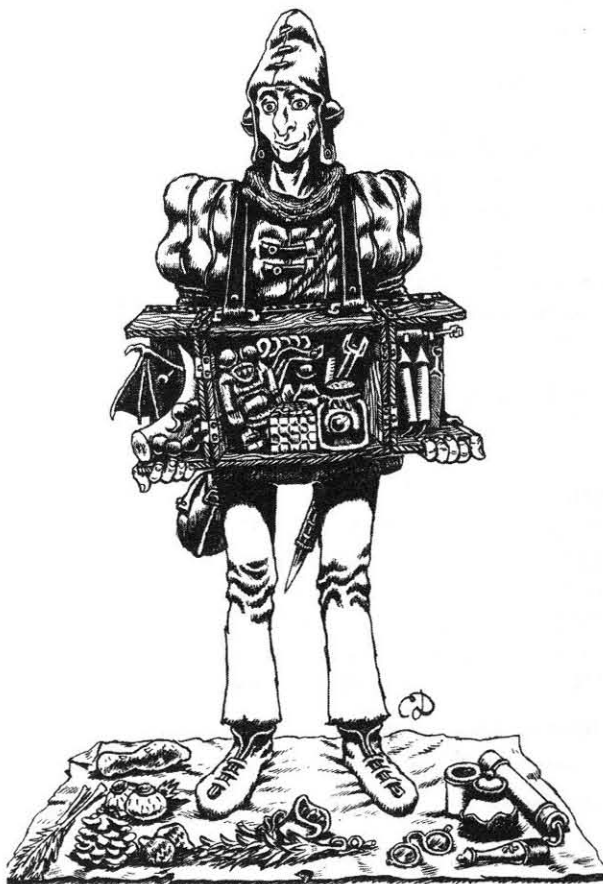
Un Echantillon d'Aventuriers

	1	2	3	4
FOR	13	10	12	11
CON	11	11	14	14
TAI	12	14	9	12
POU	17	12	16	12
DEX	13	18	10	17
PV	12	13	12	13
MD	+1d4	aucun	aucun	aucun

Armure : Lancez 1d100. 01-50 : 1d6+2, cotte de maille et calotte métallique ; 51-100 : 1d6-1, armure de cuir

Armes : *Epée Large* 65 %, dégâts 1d8+1+MD, PdS 20 ; *Petit Bouclier* 60 %, dégâts 1D3+MD+Repousser, PdS 20 ; *Poignard* 55 %, dégâts 1d4+2+MD, PdS 15 ; *Arbalète Moyenne (sauf 2)* 50 %, dégâts 2d4+2, PA 4, Portée 60 m

Compétences : Autre Langue 35 %, Bagarre 75 %, Chercher 55 %, Déplacement Silencieux 45 %, Ecouter 60 %, Equitation 80 %, Esquive 60 %, Lancer 40 %, Lutte 55 %, Maîtrise Technologique 25 %, Médecine Rudimentaire 65 %, Monde Ancien 15 %, Monde Naturel 55 %, Orientation 45 %, Pister 50 %, Potions 15 %, Sauter 40 %, Sagacité 55 %, Se Cacher 40 %, Skier 30 %



Expertise Scientifique : Cataplasme Miraculeux 1, ou Drogues Médicinales 1, ou Poison 1

• Commerçants et Petits Négociants

On retrouve les commerçants dans la plupart des zones vaguement urbaines. Ils tiennent une boutique, et pratiquent eux-mêmes l'artisanat qui permet la fabrication de leurs produits. Ce sont généralement eux qui offrent le prix le plus bas, car l'article va directement du producteur au consommateur.

Les petits négociants ont un esprit plus aventureux, et se déplacent de villes en villages, à bord de carrioles ou d'équipages de rennes, pour revendre les produits qu'ils ont acheté. Ils ne produisent rien, se contentant de faire des bénéfices sur chacune de leurs transactions. Même s'ils s'entourent parfois de gardes ou de mercenaires, ils sont la plupart du temps des adversaires agiles et compétents.

Un Echantillon de Marchands Ambulants

	1	2	3	4
FOR	16	11	11	9
CON	8	12	8	5
TAI	8	9	15	14
POU	9	11	15	8
DEX	15	11	11	9
PV	8	11	12	10
MD	aucun	aucun	+1d4	aucun

Armure : aucune pour les commerçants ; 1d6-1, armure de cuir pour les marchands ambulants

Armes : *Poignard* 40 %, dégâts 1d4+2+MD, PdS 15

Compétences des Commerçants : Artisanat (au choix parmi : Architecte, Armurier, Brasseur, Boucher, Boulanger, Charpentier, Charron, Couturier, Fabricant de Chandelles, Forgeron, Joaillier, Maréchal Ferrant, Menuisier, Potier, Souffleur de Verre, Tailleur, Tanneur, Tisserand, Tonnelier, Vannier) 85 %, Baratin 45 %, Evaluer 55 %, Marchander 60 %, Monde Naturel 45 %, Sagacité 50 %, Sentir/Goûter 35 %, Trique (1d6+MD, PdS 15, ne pare pas) 40 %

Compétences des Marchands Ambulants : Arbalète Légère (1d6+2, 1/2rd, PA 3, 40 mètres) 50 %, Baratin 35 %, Dissimuler un Objet 90 %, Epée Large (1d8+1+MD, PdS 20) 40 %, Equitation (Carriole) 65 %, Europe du Tragique Millénaire 40 %, Evaluer 80 %, Marchander 75 %, Sagacité 30 %

• Esclaves

On distingue les esclaves ruraux des esclaves urbains. Les premiers sont exclusivement des femmes, ramenées des raids et pillages menés contre les autres clans ou les côtes des pays européens. Elles sont toujours bien traitées, recevant parfois même des cadeaux de la part de leur maître.

Leurs seuls devoirs sont domestiques et sexuels. Les esclaves urbains peuvent être des deux sexes, et sont achetés plutôt que capturés. Leurs maîtres sont plus cruels, plus exigeants, et très partiaux. Les esclaves ont coûté cher, ils doivent donc être parfaitement dociles ou châtiés sévèrement.

Un Echantillon d'Esclaves

	1	2	3	4
FOR	12	15	11	7
CON	10	16	13	7
TAI	9	8	12	11
POU	12	8	9	16
DEX	10	9	9	10
APP	11	18	16	12
PV	10	12	13	9
MD	aucun	aucun	aucun	aucun

Armure : aucune

Armes : Petit Couteau 30 %, dégâts 1d4+MD, PdS 9. Cette arme n'est pas destinée à la parade

Compétences : Art (au choix parmi : Chant, Couture, Cuisine, etc.) 55 %, Artisanat (au choix parmi : Barbe et Coiffure, Domesticité, Jeux Erotiques, Massage, etc.) 60 %, Baratin 50 %, Déplacement Silencieux 60 %, Esquive 40 %, Se Cacher 45 %, Sentir/Goûter 50 %

• Gens du Spectacle

La diversité des spectacles proposés est égale au nombre d'artistes qui y participent. Les conteurs et les scaldes travaillent habituellement seuls, les jongleurs, danseurs, acrobates et cracheurs de feu s'assemblent en petits groupes hétéroclites, tandis que les comédiens œuvrent dans des troupes de taille modérée ou importante. Tous vivent de la générosité de leurs spectateurs, qui sont d'autant plus des critiques sévères qu'ils sont habituellement démunis. Chacun a ensuite sa méthode pour faire entrer des sous supplémentaires : prostitution, pickpocket, agression, tout dépend des circonstances et du tempérament des artistes...

Un Echantillon de Gens du Spectacle

	1	2	3	4
FOR	10	9	14	14
CON	9	11	9	11
TAI	6	13	6	13
POU	6	6	13	8
DEX	16	14	13	12
PV	8	12	13	12
MD	aucun	aucun	+1d4	+1d4

Armure : aucune

Armes : *Poignard* 35 %, dégâts 1d4+2+MD, PdS 15 ; *Trique** 40 %, dégâts 1d6+MD, PdS 15.

* *Cette arme n'est pas destinée à la parade*

Compétences : Art (au choix parmi : Chant, Instrument de Musique, Poèmes Satiriques, Histoires Drôles, Contes et Légendes, etc.) 60 % ou Artisanat (au choix parmi : Jongleries, Culbutes et Cabrioles, Danse, Passe-Passe, Funambulisme, Prestidigitation, etc.) 60 %, Baratin 50 %, Déplacement Silencieux 60 %, Déguisements 45 %, Dissimuler un Objet 35 %, Eloquence 50 %, Esquive 40 %, Evaluer 30 %, Marchander 45 %, Sagacité 35 %, Sauter 40 %

• **Nomades Lapons**

Ces gens vivent selon des lois et une philosophie qui paraissent totalement étrangères aux autres européens, scandins compris. Spécialistes de la survie dans les milieux hostiles, ils sont endurants à l'extrême, et fatalistes au possible. Il est difficile de les rencontrer en dehors des déserts des glaces. Les Nomades Lapons évitent les étrangers, mais une fois le contact initial établi, ils se montrent honnêtes et serviables.

Un Echantillon de Nomades Lapons

	1	2	3	4
FOR	10	11	15	14
CON	13	15	11	12
TAI	9	9	5	12
POU	9	7	10	10
DEX	16	11	9	9
PV	11	12	8	12
MD	**aucun**	**aucun**	**aucun**	**+1d4**

DEP Course-8, 6 sur la glace

Armure : 1d2 points d'épaisses fourrures animales

Armes : *Arc de Chasse* 60 %, dégâts 1d6+1+1/2MD, Portée 80 m ; *Poignard* 55 %, dégâts 1d4+2+MD, PdS 15 ; *Lance Longue 2M* 60 %, dégâts 1d10+1+MD, PdS 15

Compétences : Amorcer/Désamorcer un Piège 40 %, Artisanat (au choix) 50 %, Ecouter 55 %, Equitation (Attelages de chiens) 65 %, Marchander 30 %, Médecine Rudimentaire 45 %, Monde Naturel 85 %, Orientation 100 %, Pister 70 %, Skier 60 %



• **Serfs**

Maltraités, terrorisés et affamés par leur Seigneur, ils vivent dans la misère la plus totale, travaillant jusqu'à épuisement total les maigres terres seigneuriales. La plupart ont perdu au moins un proche, à cause de la maladie, de la faim, ou de la mobilisation lorsque le Seigneur guerroie contre ses voisins. Beaucoup finissent pendus à cause du braconnage, mais l'un dans l'autre, la vie n'est guère plus enviable que ce sort.

Un Echantillon de Serfs

	1	2	3	4
FOR	10	10	9	7
CON	9	14	7	8
TAI	10	9	10	11
POU	11	10	9	11
DEX	12	12	11	8
PV	12	12	9	10
MD	**aucun**	**aucun**	**aucun**	**aucun**

DEP Course-8

Armure : aucune

Armes : *Bâton/Houlette 2M (sauf 4)* 45 %, dégâts 1d6+1+MD, PdS 15 ; *Faucille* 40 %, dégâts 1d6+1+MD, PdS 12 ; *Petit Couteau* 30 %, dégâts 1d4+MD, PdS 9. Ces armes ne sont pas destinées à la parade.

Compétences : Amorcer/Désamorcer un Piège 55 %, Artisanat (Agriculture) 35 %, Ecouter 45 %, Monde Naturel 70 %, Pister 40 %, Sentir/Goûter 40 %, Skier 30 %

Nobles, Bourgeois et Aristocrates

Sophistiqué, décadent, et souvent cruel, le reflet de la haute société scandine crée souvent chez les étrangers un profond sentiment de malaise, voire de dégout. Pour ses dignitaires, l'unique préoccupation qui vient après le plaisir personnel est encore le confort personnel... lorsqu'ils ne cherchent pas à tromper leur ennui ou leur mal de vivre.

• **Courtisan Parfumé**

L'homme a une allure efféminée, possède un visage fardé de blanc et une perruque blanche à la coiffure complexe. Ses vêtements sont d'un raffinement inouï, et ses manières exquises. Le summum de la sophistication demeure néanmoins son parfum capiteux et ses souliers vernis.

Habitué à évoluer dans les grandes cours, il apporte son soutien à plusieurs grands nobles lancés dans la course à la couronne royale. Il espère que, quelque soit le vainqueur, il soit suffisamment reconnaissant pour lui accorder un titre ou une charge respectable. Il n'a pas l'habitude de voir des roturiers, et il leur parle avec condescendance. En leur présence, il se masque le nez d'un mouchoir brodé lourdement parfumé...



Courtisan Parfumé

FOR 12 **CON 10** **TAI 13** **INT 13** **POU 14**
DEX 13 **APP 15**

Points de Vie : 12

Armu re : aucune

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : aucune ; ses gens se battent pour lui, également au cours des duels

Compétences : Art (Danse Protocolaire) 75 %, Art (Intrigues de Palais) 92 %, Art (Manières Courtoises) 84 %, Eloquence 78 %, Europe du Tragique Millénaire 30 %, Evaluer 60 %, Germain 44 %, Langue Commune 65 %, Marchander 84 %, Sagacité 49 %, Scandin 67 %, Scribe 55 %, Sentir/Goûter 60 %

• Dame Entreprenante

Habillée dans une robe à volants garnies de nombreuses dentelles, et de diverses pierres précieuses, la Dame Entreprenante dissimule son visage fardé derrière un éventail orné de joyaux. Sa perruque est coiffée avec une sophistication extrême, et sa blancheur renforce la pâleur de son visage, uniquement brisée par une mouche dessinée au crayon noir à la commissure de ses lèvres vermeilles.

Si ses manières sont toujours courtoises, son regard spéculateur et provoquant plonge en émoi les courtisans comme les roturiers.

Dame Entreprenante

FOR 11 **CON 11** **TAI 13** **INT 15** **POU 12**
DEX 14 **APP 16**

Points de Vie : 12

Armure : aucune

Modificateur aux Dégâts : aucun

Armes : *Broche* 43 %, dégâts 1d3+MD, PdS 3. Cette arme n'est pas destinée à la parade.

Compétences : Art (Conversation) 80 %, Art (Séduction) 74 %, Artisanat (Jeux Erotiques) 69 %, Dissimuler un Objet 40 %, Ecouter 48 %, Eloquence 52 %, Germain 41 %, Langue Commune 75 %, Sagacité 55 %, Scandin 81 %, Scribe 65 %, Sentir/Goûter 66 %

• Gentilhomme Fatigué

Tout en rondeurs, le Gentilhomme Fatigué possède une peau adipeuse, des doigts boudinés et une panse rebondie suggérant aisément son principal travers.

Il ne fournit jamais d'effort violent, transpirant abondamment le cas échéant sous ses lourds vêtements de velours et de brocarts. Il sacrifie également à la mode de la perruque blanche, mais pas à celle du maquillage, la transpiration se mariant mal avec cette dernière.

Gentilhomme Fatigué

FOR 12 **CON 17** **TAI 16** **INT 14** **POU 17**
DEX 10 **APP 13**

Points de Vie : 17

Armure : aucune

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : aucune ; ses mains n'ont jamais fourni d'effort plus violent que de lever une fourchette ou une coupe de bon vin à ses lèvres.

Compétences : Art (Tortures) 22 %, Eloquence 84 %, Evaluer 78 %, Germain 35 %, Langue Commune 74 %, Marchander 91 %, Sagacité 77 %, Scandin 70 %, Scribe 83 %, Sentir/Goûter 64 %

Originaux et Monstruosités

La Scandie est ressortie du Tragique Millénaire considérablement moins meurtrie qu'un grand nombre d'autres principautés européennes. Néanmoins, elle possède ses propres mutants; pour la plupart des monstres de foire qui ne sont dangereux que lorsqu'on les provoque. Bien sûr, il y a aussi les Géants du Jotunheim, mais les plus sages évitent de fréquenter leurs territoires...

• Créature Contrefaite et Débile

Comme la plupart des créatures mutantes dans le monde, les Originaux de Scandie sont difformes, laids et grotesques. La Créature Contrefaite et Débile, bien que de souche humaine, n'échappe pas à la règle, puisqu'elle présente une mâchoire prognathe, deux yeux torves, des dents mal implantées et une barbe chaotique. Ses membres sont arthrosés, ses muscles noueux, et son dos voûté déformé par une bosse centrée sur l'omoplate droite. La Créature Contrefaite et Débile a une intelligence largement déficitaire, et se nourrit de rats qu'elle chasse à l'aide d'une fronde à proximité des silos à grains.

Créature Contrefaite et Débile

FOR 19 **CON 16** **TAI 18** **INT 8** **POU 9**
DEX 11 **APP 6**

Déplacement : Course-6

Points de Vie : 17

Armure : 1d4-1, gilet de cuir

Modificateur aux Dégâts : +1d6

Armes : *Fronde* 25 %, dégâts 1D8+1/2MD, Portée 80 m ; *Gourdin 2M* 30 %, dégâts 1d8+MD, PdS 22. Ces armes ne sont pas destinées à la parade.

Compétences : Bagarre 61 %, Déguisement 19 %, Déplacement Silencieux 34 %, Ecouter 29 %, Esquive 42 %, Germain 8 %, Grimper 64 %, Lancer 49 %, Langue Commune 40 %, Lutte 33 %, Monde Naturel 48 %, Pister 26 %, Sauter 40 %, Se Cacher 77 %, Scandin 16 %, Sentir/Goûter 70 %

Mutations, Tares et Malformations : Défaut de Pilosité, Maladie Congénitale (Débile), Membre/Corps Déformé (Dos et membres ; visage), Vélocité Réduite

Points de Mutation : 0. Descendant dégénéré des humains.

• Géants de la Montagne

Les Géants du Jotunheim sont de redoutables adversaires, même pour les terribles berserkers qui se hissent péniblement à leur niveau.

Ils n'ont que peu de contacts avec l'humanité, mais ils organisent parfois des raids sur les villages humains pour se procurer du fer et du bronze, des objets manufacturés, et même des esclaves. Même s'ils sont anthropophages, ils ne chassent les humains pour la nourriture que lors des périodes de disette, vivant habituellement de leurs troupeaux de chèvres géantes.

Un Echantillon de Géants du Jotunheim

	1	2	3	4
FOR	20	27	24	22
CON	16	12	9	11
TAI	31	27	24	30
POU	12	18	8	13
DEX	5	4	8	10
PV	24	20	17	21
MD	+2d6	+2d6	+2d6	+2d6

DEP Course-9

Armure : 4 points de muscle et de peau épaisse, ainsi que de cuir artisanal et de fourrures

Armes : *Enorme Gourdin* 45 %, dégâts 2D6+MD; *Jet de Pierre* 50 %, dégâts 2d4+1/2 MD ; *Arc de Géant (sauf 1 et 2)* 30 %, dégâts 1d8+1 +1/2 MD

Compétences : Bagarre 50 %, Chercher 50 %, Ecouter 30 %, Equitation (chèvres géantes) 55 %, Lutte 30 %, Sentir/Goûter 50 %

Mutations, Tares et Malformations : Adaptation au Froid (3), Amélioration FOR (2), Amélioration TAI (2), Défaut de Pilosité (toison abondante), Gigantisme (4), Membre Déformé (faciès simiesque, membres courts et épais, doigts malhabiles)

Points de Mutation : 11 (Mutation : 9, Sacrifice DEX : 2). Descendants mutés des humains.

• Goules Aquatiques

Les eaux glaciales desquelles émerge la Scandie abrite d'importantes colonies de Goules Aquatiques. Les pirates font de leur mieux pour éviter la prolifération de ces créatures, et vont jusqu'à attaquer désespérément les goules plutôt que d'être capturés et de se voir implanter un embryon.

A l'exception des clans des îles de la Baltik, il y a peu de spécimens intelligents de Goules Aquatiques autour de la Scandie, et donc il n'y a aucun commerce semblable à celui auquel se livrent les humains peu scrupuleux dans le bassin méditerranéen.

Un Echantillon de Goules Aquatiques

	1	2	3	4
FOR	11	13	15	18
CON	9	9	17	14
TAI	11	13	11	13
POU	8	14	10	14
DEX	15	13	15	12
PV	10	11	14	14
MD	aucun	+1d4	+1d4	+1d4

DEP Course-6, Natation-8

Armure : 3 points de peau caoutchouteuse

Armes : *Bagarre* 50 %, dégâts 1d3+MD ; *Lutte* 35 %, dégâts spéciaux ; *Morsure* 40 %, dégâts 1d10 ; *Trident* 45 %, dégâts 1d6+2+MD, 18 PdS

Compétences : Cracher de Façon Menaçante 35 %, Evaluer 25 %, Nager 100 %

Mutations, Tares et Malformations : Adaptation à la vie marine (3), Amélioration FOR (2), Mâchoires Infernales (5), Membre/Corps Déformé (épaules voûtées hors de l'eau), Organe manquant (pas de poumons : autonomie terrestre limitée), Vélocité Réduite (Course)

Points de Mutation : 10 (Mutation : 4, Sacrifice APP : 6). Descendants mutés des humains. Les goules nées de hôtes animaux ne bénéficient d'aucun score d'INT.

• Nain Lubrique

C'est un scandin tout ce qui a de plus classique, avec une abondante barbe rousse, de longs cheveux nattés, des bras musculeux, et habillé dans d'épaisses fourrures grises de loups. Malheureusement, ses membres et son torse sont trop courts, au contraire de sa tête et de ses organes génitaux, qui ont des tailles forçant le respect. Sa disgrâce physique ne l'empêche pas de combattre aux côtés des autres pirates avec une efficacité presque comique, ni de manger, boire et forniquer plus que les autres. Dans ce dernier domaine, il détient plusieurs records que ses compagnons de beuverie ont renoncé à égaler…

Nain Lubrique

FOR 16 **CON 18** **TAI 5** **INT 12** **POU 13**
DEX 11 **APP 10**

Déplacement : Course-6

Points de Vie : 13

Armure : 1d6+1 points, armure de cuir doublée de fourrures et de peaux animales

Modificateur aux Dégâts : aucun

Armes : Hache Maritime 2M 75 %, dégâts 2d6+2+MD, PdS 15 ; Poignard 50 %, dégâts 1d4+2+MD, PdS 15

Compétences : Art (Brailler une Chanson) 20 %, Artisanat (Equilibre) 55 %, Bagarre 92 %, Chercher 45 %, Dilapider des Fortunes 80 %, Evaluer 55 %, Esquive 50 %, Germain 12 %, Grimper 75 %, Lutte 86 %, Langue Commune 60 %, Monde Naturel 40 %, Natation 35 %, Pister 50 %, Scandin 24 %, Tenir l'Alcool 85 %

Mutations, Tares et Malformations : Nanisme

Points de Mutation : 0. Descendant dégénéré des humains.

Soldats et Guerriers

Les Scandins forment un peuple martial, voire belliqueux ! Cependant, ils ne représentent pas une force armée très redoutable dans la mesure où les guerriers préfèrent s'illustrer dans des exploits individuels, plutôt que collectifs. Ils sont de formidables adversaires lors des duels, mais de piètres ennemis lors des guerres conventionnelles.

• Berserkers

Les berserkers sont des légendes vivantes dans leur pays. Certains verraient même en eux la réincarnation de héros divins ! Pourtant, ils ont la plupart des travers de l'humanité : soiffards, bagarreurs et ripailleurs... alors qu'ils auraient dû constituer la lie sociale de la Scandie, même les aristocrates parfumés et poudrés les respectent.

De par leur statut exceptionnel, les berserkers n'ont pas besoin d'argent ou de produits de troc. Il fait partie du devoir de la société d'entretenir ces formidables guerriers, qui choisissent les articles qui les intéressent dans les boutiques ou sur les présentoirs. Les seules choses qu'on les aie jamais vu payer, ce sont la bière et les filles !

Un Echantillon de Berserkers

	1	2	3
FOR	16	18	17
CON	15	18	15
TAI	15	17	14
POU	14	13	16
DEX	11	10	11
PV	15	18	15
MD	+1d4	+1d4	+1d4

Armure : 1D2-1 points, fourrures et peaux animales

Armes : *Griffes de Métal x2* 60 %, dégâts 1d4+1+MD, PdS 10 ; *Hache d'Armes* 60 %, dégâts 1d8+2+MD, PdS 15 ; *Poignard* 55 %, dégâts 1d4+2+MD, PdS 15

Compétences : Bagarre 90 %, Chercher 55 %, Commander à un Loup 40 %, Esquive 65 %, Furie Guerrière 70 %, Lutte 75 %, Monde Naturel 40 %, Pister 60 %, Sauter 60 %, Se Cacher 35 %

• Guerriers Scandins

Les rivalités entre clans, les haines politiques entre comtés, et enfin les disputes de clochers sont à l'origine de raids, pillages et batailles rangées à l'encontre des voisins. Depuis leur jeunesse, les scandins ruraux sont préparés à se battre pour leur vie ou leur famille. Il en ressort qu'en moyenne, un barbare scandin est capable de rivaliser au combat avec un soldat européen classique... La plupart des guerriers sont également des chasseurs confirmés.

Les Finners sont très certainement les meilleurs soldats de métier de toute la Scandie, et sont les seuls à porter des armures aussi lourdes que des demi-plaques.

Un Echantillon de Guerriers Scandins

	1	2	3	4
FOR	17	14	12	14
CON	10	14	14	16
TAI	10	10	17	15
POU	13	9	9	13
DEX	9	11	12	10
PV	10	12	16	16
MD	+1d4	aucun	+1d4	+1d4

Armure : 1d6+1 points, armure de cuir doublée de fourrures et de peaux animales. Les Finners portent plastrons (demi-plaques) et casques, pour 1d8+1 points de protection

Armes : *Hache d'Armes* 60 %, dégâts 1d8+2+MD, PdS 15 ou *Lance Longue 2M* 60 %, dégâts 1d10+1+MD, PdS 15 ; *Demi Bouclier* 60 %, dégâts 1d2+MD+Repousser, PdS 15 ; *Poignard* 55 %, dégâts 1d4+2+MD, PdS 15 ; *Arc de Chasse* 45 %, dégâts 1d6+1+1/2MD, Portée 80 m

Compétences : Artisanat (Fabriquer des Flèches) 55 %, Bagarre 70 %, Chercher 35 %, Esquive 50 %, Lutte 45 %, Monde Naturel 40 %, Pister 50 %, Se Cacher 35 %, Skier 40 %

• Masques de Bête

Ce qui fait la supériorité des troupes du Ténébreux Empire sur les redoutables guerriers scandins, ce sont d'une part la discipline et la coordination, et d'autre part leur équipement exceptionnel. Parmi les ordres masqués les plus présents en Scandie, on retrouve les ordres du Loup, du Chien et du Taureau. Sur les flots, les Serpents de Mer luttent activement contre les pirates. Les Tigres, les Corneilles et les Hyènes épurent les campagnes, tandis que les Morses patrouillent les abords du Cercle des Glaces.

Un Echantillon de Masques de Bête

	1	2	3	4
FOR	14	15	14	13
CON	15	12	15	16
TAI	14	13	15	13
POU	11	12	10	11
DEX	13	12	14	12
PV	15	13	15	15
MD	+1d4	+1d4	+1d4	+1d4

Armure : 1d10+2 points, armure de plaques et masque approprié à l'ordre

Armes : *Epée Large* 60 %, dégâts 1d8+1+MD, PdS 20 ; *Petit Bouclier* 60 %, dégâts 1d3+MD+Repousser, PdS 20 ; *Poignard* 70 %, dégâts 1d4+2+MD, PdS 15 ; *Arbalète* 45 %, dégâts 2d4+2, 1/2rd, PA 4, Portée 60 m ou *Lancefeu* 45 %, dégâts 5d6, portée 50 m, PdS 6

Compétences : Art (Stratégies et Tactiques Militaires) 45 %, Chercher 55 %, Esquive 50 %, Lancer 30 %, Médecine Rudimentaire 40 %, Sagacité 45 %, Sauter 40 %

Traits Particuliers : armure de plaques émaillée de noir, gants et bottes en cuir marron épais, ceinture de cuir noir, masque d'animal, serti de joyaux et en métaux vils, parfois recouvert d'une fourrure duveteuse.

• Pirates

L'Océan fait partie intégrante de la vie de la majorité des Scandins, massés autour des côtes. La plupart apprennent à barrer dès leur plus jeune âge, et participent à leur premier raid lors de leur seizième ou dix-septième anniversaire. Farouches guerriers, ce sont des adeptes du pillage, du viol et de la bière ! Ils ont néanmoins un code d'honneur qui leur est propre, et en général, ils donneraient leur vie pour leur village.

Un Echantillon de Pirates

	1	2	3	4
FOR	15	21	14	12
CON	10	14	14	9
TAI	10	10	14	15
POU	13	14	9	13
DEX	9	12	14	10
PV	10	12	14	12
MD	+1d4	aucun	+1d4	+1d4

Armure : 1d6+1 points, armure de cuir doublée de fourrures et de peaux animales

Armes : *Hache d'Armes* 60 %, dégâts 1d8+2+MD, PdS 15 ou *Sabre d'Abordage* 55 %, dégâts 1d6+2+MD, PdS 21 ; *Petit Bouclier* 60 %, dégâts 1d3+MD+Repousser, PdS 20

Compétences : Art (Brailler une Chanson) 20 %, Artisanat (Equilibre) 45 %, Chercher 45 %, Dilapider des Fortunes 80 %, Evaluer 55 %, Esquive 50 %, Grimper 75 %, Monde Naturel 40 %, Natation 35 %, Pister 50 %, Résistance alcool 67 %

Traits Particuliers : vêtements de fourrure et de peau animale renforcés par des plaques de cuir souple, bracelets de force, collier et bracelets de bronze, braillard et rieur, forte odeur de goudron et d'eau salée, barbe hirsute, démarche chaloupée.

• Seigneur Local

Le Seigneur, également appelé Thane, vit dans un château doté de hautes murailles, d'un donjon et de douves. Les territoires sous sa responsabilité sont vastes, aussi délègue-t-il une partie de son autorité à une demi-douzaine de jarls, répondant de la subordination des clans avoisinants. Son pouvoir et son économie personnels reposent sur l'exploitation de ses villages de serfs. Pour les clans voisins, il s'agit de proies faciles à piller lorsque les ressources manquent. Pour contrer les raids, le Seigneur entretient une petite garnison de soldats qu'il peut déployer en moins d'une heure dans ses villages.

Seigneur Local

FOR 16 CON 14 TAI 15 INT 12 POU 14
DEX 13 APP 15

Points de Vie : 15

Armure : 1d6+2 points, cotte de mailles et calotte métallique

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Arc de Chasse* 75 %, dégâts 1d6+1+1/2MD, Portée 80 m ; *Epée Large* 70 %, dégâts 1d8+1+MD, PdS 20; *Poignard* 55 %, dégâts 1d4+2+MD, PdS 15

Compétences : Art (Gestion Territoriale) 75 %, Eloquence 80 %, Equitation 45 %, Europe du Tragique Millénaire 30 %, Germain 12 %, Langue Commune 60 %, Pister 40 %, Sagacité 45 %, Scandin 40 %, Sentir/Goûter 60 %

Sorciers et Hommes de Science

Les savants ne sont pas mal vus dans la mesure où ils sont constructifs et utiles. Malheureusement, la Scandie ne présente que peu de ressources intellectuelles en regard des efforts développés sur le reste du continent, malgré l'influence désastreuse du Sincère Repentir.

• Héritier des Mages du Givre

Ce jeune homme à l'air embarrassé est certainement l'un des sorciers les plus riches de Scandie. Son maitre est mort en lui laissant des instructions assez vagues, concernant la poursuite de certaines recherches - prétendument destinées à améliorer le sort de l'humanité, mais vides de sens à ses yeux - ainsi que la responsabilité de transmettre son savoir. Le legs matériel est véritablement immense, comprenant notamment plusieurs laboratoires et une bibliothèque décrivant plusieurs secrets technologiques très recherchés.

Ce jeune sorcier étudie donc avec acharnement, réinventant ou mettant au point de vieilles machines oubliées, afin de satisfaire la dernière volonté de son défunt maître. Ne voyant pas le bout des travaux initiés par celui-ci, il envisage très sérieusement de prendre un apprenti. Mais tout ceci n'est en fait qu'une mascarade mise au point par les Mages du Givre pour déterminer s'il est une recrue digne de rentrer dans leur Confrérie. S'ils sont satisfaits de ses efforts, ils lui rendront bientôt visite, lui révélant leur véritable identité, et l'accueilleront au sein de leur ordre très fermé. En tant que nouveau Mage du Givre, les laboratoires et la bibliothèque lui resteront acquis.

Héritier des Mages du Givre

FOR 13 CON 14 TAI 13 INT 17 POU 14
DEX 17 APP 14

Points de Vie : 14

Armure : aucune

Modificateur aux Dégâts : +1d4



Armes : *Epée Courte* 45 %, dégâts 1d6+1+MD, PdS 20

Compétences : Artisanat (Travail des Métaux) 75 %, Europe du Tragique Millénaire 45 %, Evaluer 53 %, Germain 40 %, Langue Commune 85 %, Maîtrise Technologique 77 %, Médecine Rudimentaire 52 %, Million de Sphères 3 %, Monde Ancien 64 %, Monde Naturel 44 %, Potions 58 %, Réparer/Concevoir 68 %, Scandin 51 %, Vieil Anglais 49 %

Expertise Scientifique : Principe Chimique des Secrets du Froid 4, Armure de Glace 2, Accumulateur 3, Acide 1, Canon Réfrigérant 4, Souffle d'Ymir 2, Mécanisme à Ressorts. La bibliothèque de l'Héritier des Mages du Givre est suffisamment complète pour lui permettre d'effectuer de nombreuses recherches académiques.

- **Philosophe Peu Scrupuleux**

Intelligent, charismatique et beau parleur, cet individu vit aux dépends des nobles, bourgeois et autres aristocrates. Il les endort avec ses belles paroles, et gagne leur confiance jusqu'à devenir leur confident. Lors de séances psychanalytiques anodines, il les hypnotise et s'arroge ainsi divers avantages mineurs.

Philosophe Peu Scrupuleux

FOR 14	**CON 13**	**TAI 12**	**INT 15**	**POU 17**
DEX 13	**APP 17**			



Points de Vie : 13

Armure : aucune

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Poignard* 30 %, dégâts 1d4+2+MD, PdS 15

Compétences : Art (Philosophie) 84 %, Art (Contes et Légendes) 38 %, Baratin 76 %, Chercher 49 %, Eloquence 57 %, Europe du Tragique Millénaire 35 %, Evaluer 53 %, Germain 36 %, Hypnose 73 %, Langue Commune 75 %, Médecine Rudimentaire 44 %, Monde Ancien 24 %, Monde Naturel 63 %, Potions 26 %, Sagacité 82 %, Scribe 50 %, Scandin 72 %

Expertise Scientifique : Drogues Narcotiques 1

Produits de Scandie

Voici une liste de produits que les aventuriers sont susceptibles de trouver en Scandie.

Sauf mention contraire, les prix sont donnés en souverains d'argent pour des objets et services de qualité moyenne. De l'excellente qualité peu aisément faire tripler le prix de base. Certains articles se trouvent déjà décrits dans le livre de base (voir ***HNE*** p. 74) ou dans le supplément ***Fils de Granbretanne*** (pp. 89-91), leurs prix peuvent cependant être légèrement différents en raison de leur Abondance et de leur utilité en Scandie.

Vogue le Drakkar...

"Vogue le drakkar..." est un petit scénario d'introduction pour amener les joueurs en Scandie et leur faire goûter quelques-unes des spécificités locales. L'aventure peut débuter dans toute ville d'Europe d'importance variable, avant ou après l'invasion granbretonne.

Ce scénario est volontairement succinct, il présente une série de personnages et d'événements ainsi qu'une trame générale donnant aux joueurs une bonne raison d'aller en Scandie. Seule l'attaque pirate est incontournable. *Les éléments notés en italique peuvent donner lieu à de plus amples développements.*

Par commodité, le départ de l'intrigue a été fixé à Hamburg, capitale du margraviat du même nom (voir l'***A.G.*** pp. 35-36).

Préambule

Helmud Pallak est un riche marchand de Hamburg, l'un des seuls d'ailleurs à avoir une affaire qui marche dans cette cité humide. Pallak s'est spécialisé dans le commerce de fourrure avec la Scandie. Son réseau de relations lui valent d'obtenir les meilleurs produits aux meilleurs prix, ce qui n'est pas sans irriter fortement la famille Wernar de Rosk (voir l'***Atlas Germanique***, pp. 36-37).

Ces derniers souffrent directement de la concurrence de Pallak qui leur souffle régulièrement les fourrures de meilleure qualité et donc



Articles	Prix	Abondance[1]
Boissons et nourriture		
Chope de bière	1	courant
Tonnelet de bière (3 litres)	6	courant
Verre d'Akvavit (alcool fort)	5 écus	courant
Bouteille d'Akvavit	5	courant
Maigre repas (gruau, pain et eau,...)	5 écus	courant
Repas banal (viande bouillie, légumes)	2	courant
Bon repas	6	inhabituel
Festin digne d'un noble	100	exotique
Vivres (par personne, par semaine)	20	courant
Couvertures et vêtements		
Couverture de laine	2	courant
Grande couverture de fourrure	50	courant
Cagoule de fourrure	10	courant
Bonnet de laine	2	courant
Cape fourrée	80	inhabituel
Manteau de fourrure	150	courant
Manteau d'hiver en laine	20	courant
Bottes fourrées	90	inhabituel
Souliers de glace à crampons	65	rare
Raquettes laponnes	100	exotique
Paire de skis en bois	80	courant
Armure de cuir, peaux et fourrure	500	rare

Peaux, graisse et fourrures

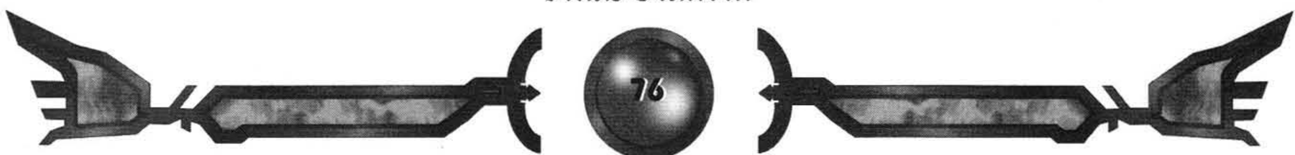
Les prix données ici sont ceux que peut espérer obtenir un trappeur pour des peaux et des fourrures non traitées. Pour des articles traités, triplez le prix.

Articles	Prix	Abondance[1]
Peau de loup	3	courant
Peau de phoque	5	inhabituel
Fourrure de castor ou de loutre	2	courant
Fourrure d'hermine	4	inhabituel
Fourrure d'ours	50	rare
Graisse de phoque, par animal	4	inhabituel
Graisse de baleine, par animal	500	rare
Matériel d'expédition		
Sac à dos en cuir fourré	50	courant
Gourde de cuir, un litre	10	courant
Outre de peau, 10 litres	50	inhabituel
Sac de couchage (peaux et fourrures)	80	rare
Tente pour 2	70	courant
Tente pour 4	100	inhabituel
Grande tente, 10 places	300	rare
Corde de 30 mètres	20	courant
Lunettes à fentes	15	inhabituel

Articles	Prix	Abondance[1]
Matériel d'expédition		
Briquet à amadou	5	courant
Huile à lampe, 7 nuits	5	courant
Lampe-tempête à huile	10	courant
Torches, la demi-douzaine	2	courant
Graisse animale (isolant pour le corps)	12	inhabituel
Pelle	10	courant
Pic à glace	25	inhabituel
Poêlon en bronze	20	inhabituel
Sac de charbon (une semaine)	40	inhabituel
Piège à animaux (mâchoires d'acier)	15	courant
Piège à ours (modèle supérieur !)	30	rare
Chien de traîneau	200	inhabituel
Nourriture pour un chien, la semaine	5	courant
Renne	500	courant
Traîneau (pour deux personnes)	600	courant
Traîneau sculpté de grand noble	3 000	exotique
Cheval de trait	1 000	rare
Cheval de monte	2 500	exotique
Navires scandins		
Nörboat	30 000	courant
Drakkar	50 000	inhabituel
Serpent des glaces	150 000	rare
Services		
Fourreur, tanneur, par jour	10	courant
Guide Lapon, la semaine	20	rare
Mercenaire, la semaine	50	rare
Marin-pirate, la semaine	60	rare
Homme de main, pour figuration	5	inhabituel
Homme de main, le mauvais coup	10	rare
Femme de petite vertu, par nuit	10	courant
Esclave de petite vertu, par nuit	5	courant

[1] *L'Abondance est une estimation très relative de la facilité à se procurer le produit désiré. L'Abondance peut varier fortement pour un même produit selon que l'on se trouve proche de sa source de production, dans une grande cité, dans un village éloigné, etc.*

Courant = Objet d'usage courant ou service élémentaire, se trouve sans problèmes dans chaque communauté humaine.
Inhabituel = Objet élaboré ou service plus complexe, se trouve difficilement dans les endroits les plus reculés et/ou éloigné de la source de production.
Rare = Seules les grandes cités et certains endroits spécifiques sont susceptible de fournir le produit/service désiré.
Exotique = Extrême rareté, à la discrétion du MJ...





les clients les plus fortunés. Pour éviter de se mêler aux affaires de la guilde dont il ne fait pas partie, Pallak négocie ses peaux à Kamar, cité non affiliée à la guilde de la Baltik.

Afin de remédier à cette déplaisante situation, Hieronymus Wernar, fils d'Ambrosius, a imaginé un stratagème simple et efficace. Une fois les peaux achetées par la maison Pallak, une équipe d'hommes de main pénètre dans l'entrepôt et échange les caisses de fourrures contre d'autres caisses contenant des peaux de piètre qualité. Grâce au tampon de la maison Pallak, dérobé quelques mois plus tôt, les "fausses" caisses ne sont pas soupçonnées et Helmud Pallak ne peut que constater le problème à l'arrivée.

Depuis plusieurs mois, Helmud a réagi en demandant par lettre des explications à son contact de Kamar, un ancien trappeur du nom de Jurken Trois-doigts. Celui-ci se révèle incapable de comprendre ce qui se passe. De plus, son degré d'alphabétisation ne lui permet pas d'être très explicite...

Helmud Pallak s'est donc décidé a faire le voyage de Kamar pour résoudre le problème. Afin d'assurer sa sécurité (et de bénéficier d'hommes de mains si nécessaire), Helmud engage à bon prix les aventuriers.

Un Matin Pluvieux

Hamburg est une cité pluvieuse que l'on rêve de quitter. Et c'est justement tout ce que demandent les PJ !

Par l'intermédiaire de leur aubergiste ou d'une connaissance commune, les PJs sont mis en contact avec Helmud Pallak.

Le marchand les reçoit dans un bureau richement meublé. Celui-ci leur offre 500 souverains par personne (négociable à 700) avec une avance de 100 souverains afin d'assurer sa sécurité. Les PJ devront veiller à le protéger durant le voyage et le séjour à Kamar. Une prime substantielle (équivalent de la prime de départ) pourra être négociée si les personnages sont appelés à intervenir plus activement une fois sur place (intimidation de concurrents, enquête éventuelle, etc.).

Embarquement Immédiat

Quel que soit le point de départ choisit, un trajet en bateau risque de s'imposer pour gagner Kamar.

Selon les ordres de Pallak, les joueurs peuvent débuter leur emploi en cherchant un navire appareillant rapidement pour Kamar.

Le norböt "Flèche-de-Brume" est le navire choisi pour faire le trajet. Son capitaine, un Moscovien du nom de Jozep, a chargé des caisses de rouleaux de soie qu'il doit livrer à Skholm. Il compte faire plusieurs étapes, dont Kamar. Outre son équipage (une dizaine d'hommes), il accueille une douzaine de passagers. Tous dorment sur le pont ou dans la cale car il n'y a pas de cabine.

Quelques passagers :

• **Frère Markus/Marjane.** Un passager fort peu loquace prend place à bord. Habillé d'une lourde robe de bure d'un vert presque noir, ce "messire" reste à l'écart. *Un personnage se montrant insistant ou observateur peut découvrir qu'il s'agit d'une jeune femme blonde, et plutôt jolie (APP 16) par dessus le marché ! Marjane se rend secrètement à Skholm où elle espère racheter son père, négociant en vin des Cités Rhénanes. Peter Kaldner, capturé par des pirates est maintenant esclave au service du thane Borod. Ce dernier a fait parvenir une lettre à la famille de Marjane l'informant d'une rançon de 800 souverains à payer. La situation familiale tendue (l'oncle de Marjane n'a été que trop heureux d'hériter ainsi de l'affaire de Peter) a fait que Marjane s'est chargée seule de cette mission condamnée à l'échec (Borod compte bien empocher l'argent, mais certainement pas tenir sa promesse).*

• **Frants Schossel** est l'homme de confiance de Hieronymus Wernar. Il suit Pallak à la trace. Ses ordres ne sont pas de le faire disparaître (quoique... si l'occasion se présente, il prendra peut-être cette initiative) mais plutôt de lui mettre les bâtons dans les roues lors de son enquête. *S'il est mis en confiance, Frants pourrait être amené à corrompre les PJs pour qu'ils laissent tomber leur employeur actuel.*

• **Sverre Valafsen.** Ce scalde aux multiples talents est un voyageur dans l'âme. Sa voix envoûtante et ses épaisse moustaches tombantes impressionnent généralement l'auditoire. *C'est aussi un redoutable voleur qui n'hésitera pas à dérober un bien particulièrement précieux que pourraient posséder les personnages. Le retrouver est en soit une bien difficile aventure...*

Haine et Passions dans la Mer des Brumes

Forsek, lieutenant de Dekken, le Seigneur de la Friz (voir l'***Atlas Germanique***, p.62) est un jeune pirate ambitieux. Son appétit de jeune loup de mer lui fait empiéter sur le territoire de chasse de Barn Deux-Bras, un vieux corsaire respecté.

La vive concurrence entre Forsek et Barn s'est lentement transformée en haine. Depuis plusieurs mois, les deux hommes se livrent à une partie de cache-cache épuisante, visant à priver l'adversaire de ses proies.

Au cours de leur traversée, les aventuriers vont avoir l'occasion de faire connaissance avec les deux pirates.

• **Pirates à bâbord !** La brume commence à se lever lorsque la vigie (ou un PJ sur un jet de Chercher critique) aperçoit une voile au

Tactique pirate

Bien que les navires des pirates soient généralement plus rapides que les nefs marchandes, une longue course-poursuite laissera toujours trop de chance à la proie. Au vu des nombreuses îles (pas toutes répertoriées, loin de là !) de la Baltik, certains optent pour une tactique d'embuscade. Des guetteurs sont placés sur la plus haute éminence de l'îlot. Dès qu'un navire marchand se retrouve dans leur champ d'action, les hommes embarquent et surprennent leur proie le plus rapidement possible.



détour d'une île. Il devient bientôt évident que le "Flèche-de-Brume" est moins rapide ! Les PJ sont libres de tenter tout stratagème de leur cru, leur navire sera abordé dans moins d'une demi-heure. Les pirates se placent bord à bord, lançant grappins et cordes sur le "Flèche-de-Brume". Puis c'est la mêlée ! Les marins de Jozep n'ayant aucune envie de finir comme esclaves à Reyvik, ils vendent chèrement leur peau.

• **Pirates à tribord !** Alors que l'abordage vient de commencer, un deuxième navire surgit de la brume et vient se placer à tribord ! Ce sont les hommes de Forsek qui s'élancent à l'assaut. Un moment de stupeur frappe les premiers assaillants, avant que leur capitaine n'invective injurieusement le jeune capitaine adverse.

• **Quitte à choisir...** Si les PJs se sont bien battus, Barn-Deux-Bras va tenter de les gagner à sa cause. Il propose la vie sauve et la liberté à chaque personne qui garnira ses rangs. En cas de victoire, il tiendra parole. De son côté, Forsek propose, vie sauve, liberté et 10 poignées de souverains (Jet d'Evaluer : environ 100 souverains) à qui le rejoindrais, lui. Un jet de Sagacité permet de remarquer le rictus réprimé sur les lèvres de plusieurs des hommes du jeune capitaine : il ne tiendra pas parole ! A vous de gérer qui de l'équipage et des passagers passe dans un camp, dans l'autre, ou tente de rester neutre (pas facile, car pour un pirate, neutre signifie adversaire...).

• **La fin du Flèche-de-Brume.** Le combat va gravement endommager le navire du capitaine Jozep. Cordages tranchés, pièces de bois brisées, voiles lacérées et, peut-être, quille touchée si quelqu'un se sert d'armes technologiques... Rendez ce combat vraiment spectaculaire, il ne s'agit plus d'un simple abordage, il s'agit d'une lutte sans merci entre deux factions ivres de haine.

• **Un employeur à protéger.** Le cas de Pallak est également à régler. Ce dernier est loin d'être un combattant et pourrait bien périr ou être gravement blessé dans le combat. Frants va-t-il en profiter pour l'assassiner ?

• **Conclusion.** Si Barn remporte le combat, il offrira en effet la vie sauve à ses alliés de circonstance. A vous de décider s'il les oblige à rejoindre Reyvik sur son navire ou s'il les dépose selon leur bon vouloir. Si Forsek remporte la victoire, ses "alliés" seront immédiatement fait prisonniers et ligotés. Direction Zornborg... (voir l'***Atlas Germanique***, p. 48).

Destination finale ?

Au final, les joueurs ont la possibilité de se retrouver à plusieurs endroits différents :

• S'ils ont résisté à toutes les tentations, survécu à tous les combats et réussi à protéger leur employeur, ils peuvent arriver finalement à **Kamar**, but initial de leur périple. L'enquête de leur employeur ne fait alors que commencer...

• Si Pallak est mort et que Barn Deux-Bras les a convaincus, ils peuvent aussi bien se retrouver en touristes à **Reyvik**.

• Si Forsek les a vaincus, ils croupissent certainement dans les geôles de **Zornborg**. Une évasion discrète permet d'embarquer à bord d'un navire en partance pour Penhag (ou Reyvik) afin d'écouler le fruit des derniers pillages.

• Enfin si la mystérieuse Marjane a éveillé leur instinct de mâles protecteurs, ils se trouvent peut-être en vue de **Skholm**.

Quoiqu'il en soit, c'est ici que prend fin l'aventure ! Après tout, les PJs sont en Scandie ! Le MJ est libre de moduler la suite à son goût.

Personnages

Helmud Pallak, marchand de Hamburg

FOR 9	**CON 10**	**TAI 12**	**INT 16**	**POU 14**
DEX 11	**APP 12**			

Points de Vie : 11

Armure : aucune

Modificateur aux Dégâts : aucun

Armes : Dague 35 %, dégâts 1d4+2, PdS 15

Compétences : Art (Calcul) 70 %, Artisanat (Travail du cuir) 50 %, Esquive 30 %, Evaluer 94 %, Europe 42 %, Scribe 84 %

Traits Particuliers : 170 cm, 70 kg, dans la cinquantaine, ce marchand au crâne passablement dégarni porte des petites lunettes rondes. Honnête et travailleur, il est aussi exigeant envers ses employés qu'envers lui-même.

Sverre Valafsen, scalde et voleur

FOR 12	**CON 13**	**TAI 12**	**INT 14**	**POU 11**
DEX 17	**APP 14**			

Points de Vie : 13

Armure : 1d6-1, cuir souple

Modificateur aux Dégâts : aucun

Armes : *Lame de Benner* 80 %, dégâts 1d4+1+MD, PdS 15, *Dague de lancer* 80 %, dégâts 1d4+2+1/2MD, PdS 15

Compétences : Art (Contes et Légendes du Grand Nord) 77 %, Art (Chant) 72 %, Art (Séduction) 60 %, Baratin 90 %, Eloquence 79 %, Evaluer 60 %, Grimper 71 %, Natation 64 %, Sagacité 45 %, Sauter 77 %

Traits Particuliers : 175 cm, 70 kg, vêtements bouffant de lin, cheveux bruns parsemés de fils gris, yeux verts, voix envoûtante, épaisse moustache "à la gauloise"

Les pirates de Barn Deux-bras sont une vingtaine. Ceux de Forsek une petite trentaine. Pour ces PNJ, utilisez les caractéristiques fournies dans la partie "Digest" du présent ouvrage page 74.

Barn Deux-bras, vieux capitaine pirate

FOR 14	**CON 14**	**TAI 16**	**INT 11**	**POU 12**
DEX 12	**APP 09**			

Points de Vie : 15

Armure : 1d6+1 points, armure de cuir clouté

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Sabre d'Abordage* (main droite) 95 %, dégâts 1d6+2+MD, PdS 21 ; *Sabre d'Abordage* (main gauche) 85 %, dégâts 1d6+2+MD, PdS 21



Compétences : Art (Stratégie et Tactiques Militaires Maritimes) 62 %, Artisanat (Equilibre) 80 %, Eloquence 50 %, Esquive 42 %, Evaluer 86 %, Monde Naturel 64 %, Natation 70 %, Navigation 84 %, Orientation 80 %, Résistance à l'Alcool 54 %

Traits Particuliers : 190 cm, 98 kg, vieux pirate grisonnant respecté par ses hommes, Barn porte une armure de cuir clouté. Il se bat toujours avec ses deux sabres, d'où son surnom (règles de riposte possibles).

Forsek, jeune loup de mer arrogant

FOR 15	**CON 15**	**TAI 14**	**INT 13**	**POU 12**
DEX 15	**APP 12**			

Points de Vie : 15

Armure : 1d6+2 points, armure de mailles

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Hache Maritime* 92 %, dégâts 2d6+2+MD, PdS 15 ; *Coutelas* 85 %, dégâts 1d4+2+MD, PdS 15

Compétences : Art (Stratégie et Tactiques Militaires Maritimes) 70 %, Eloquence 60 %, Esquive 60 %, Natation 50 %, Navigation 79 %, Orientation 87 %, Résistance à l'Alcool 42 %

Traits Particuliers : 180 cm, 92 kg, jeune pirate nerveux et arrogant, longs cheveux blonds filasses, courte barbe



HAWKMOON

Feuille de Personnage

Nom du Joueur

Alliance

Positif ☐ Négatif ☐

Emblème/Portrait

Caractéristiques

FOR ___ Modif. aux Dégâts

CON ___ ________

TAI ___ DEP ________

INT ___ x 5 = Idée ___ %

POU ___ x 5 = Chance ___ %

DEX ___ x 5 = Dextérité ___ %

APP ___ x 5 = Charisme ___ %

Nom ________

Lieu de naissance ________ Sexe ___ Age ___

Allure, Attitude, Mutations, Tares et Malformations apparentes

____

____

____

Profession ________

Compétences

☐ Amorcer Piège (05%)	___	☐ Esquive (DEX x 2%)	___	☐ Natation (25%)	___
☐ Art (05%)	___	☐ Europe (15%)	___	☐ Navigation (15%)	___
☐ ________	___	☐ Evaluer (15%)	___	☐ Orientation (10%)	___
☐ ________	___	☐ Grimper (40%)	___	☐ Piloter (05%)	___
☐ Artisanat (05%)	___	☐ Hypnose (0%)	___	☐ ________	___
☐ ________	___	☐ Lancer (25%)	___	☐ ________	___
☐ ________	___	☐ Langue Etrang. (0%)	___	☐ Pister (10%)	___
☐ Baratin (15%)	___	☐ ________	___	☐ Potions (0%)	___
☐ Chercher (15%)	___	☐ ________	___	☐ Réparer/Concev. (DEX x 4%)	___
☐ Crocheter (05%)	___	☐ ________	___	☐ Sagacité (15%)	___
☐ Déguisement (15%)	___	☐ ________	___	☐ Sauter (25%)	___
☐ Déplt. Silencieux (20%)	___	☐ Langue Matern.(INT x 5%)	___	☐ Scribe (0%)	___
☐ Dissimuler Objet (25%)	___	☐ Maîtrise Technolog. (05%)	___	☐ Se Cacher (20%)	___
☐ Ecouter (25%)	___	☐ Marchander (15%)	___	☐ Sentir/Goûter (15%)	___
☐ Eloquence (05%)	___	☐ Médecine Rudiment. (30%)	___	☐ Terra Incognita (0%)	___
☐ Equitation (35%)	___	☐ Million de Sphères (0%)	___	☐ ________	___
☐ ________	___	☐ Monde Ancien (0%)	___	☐ ________	___
☐ ________	___	☐ Monde Naturel (25%)	___	☐ ________	___

Points de Vie

Inconscience

Mort	**-2**	**-1**	**0**	**+1**	
+2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37
38	39	40	41	42	

Points de Magie

Inconscience				**0**	1
2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31

Expertise Scientifique

INT Libre ___

Mutations, Tares, Malformations

Armes de Contact

Arme	%	Dégâts	Pts Structure	Longueur	Main
☐ Bagarre (50%)	___	1D3+MD	-	Courte	1 M
☐ Lutte (25%)	___	Spécial	-	Courte	2 M
☐ ___	___	___	___	___	___
☐ ___	___	___	___	___	___
☐ ___	___	___	___	___	___
☐ ___	___	___	___	___	___
☐ ___	___	___	___	___	___
☐ ___	___	___	___	___	___
☐ ___	___	___	___	___	___
☐ ___	___	___	___	___	___
☐ ___	___	___	___	___	___

Armure, Bouclier

Armure	Heaume Absorp./% Affect	Sans Heaume Absorp./% Affect	Enc.	Rounds pour revêtir
___	___/___	___/___	___	___

☐ Bouclier ________ % Dégâts ______ + Repousser

D☐ P☐ E☐ G☐ Pourcentage Initial ____ % PDS ____

Armes de Jet et de Tir

Arme	%	Dégâts	Portée	Att./Round	PdS	PA	Autonomie
☐ ___	___	___	___	___	___	___	___
☐ ___	___	___	___	___	___	___	___
☐ ___	___	___	___	___	___	___	___



ATLAS SCANDIN

"Terre de contrastes. Dans le tempérament de ses habitants comme dans ses paysages naturels, la Scandie semble avoir été façonnée par les quatre éléments. Le feu des volcans évoque l'impétuosité des guerriers autant que la blondeur de leurs femmes... L'eau, sous toutes ses formes, est omniprésente. Comme les hommes de ce pays, elle est parfois agitée de terribles colères... Le terre évoque autant les terribles et fréquentes secousses sismiques que la solidité des liens d'amitié ou de haine qui se nouent là-bas... L'air enfin, élément insaisissable, parfois bourrasque glacée, parfois doux chant du scalde..."

Théo Schreiber, érudit et aventurier sweisser en terre de Scandie

SKØL !

Ce supplément contient une description complète de la Scandie et de ses habitants. On y passe des montagnes les plus abruptes aux mers les plus tempétueuses, des cités les plus fières aux étendues glacées les plus désertiques. Vous trouverez dans ce livre les réponses à de nombreuses questions : comment les légions ténébreuses ont-elles pu venir à bout des terribles berserkers ? Quel est le rapport entre un vieux groupe de musique et des dieux scandins ? Le mystérieux Royaume Caché existe-t-il vraiment ? Quel est le fabuleux secret des nomades lapons ? Qui dirige l'infâme culte de Nidaros ?

• **La Scandie :** Ce chapitre couvre la description historique, géographique, politique et ethnographique du pays. De nombreux lieux extraordinaires y sont décris comme le terrible repaire pirate de 'Sland ou le mystérieux Cimetière des Epaves. Les personnalités les plus marquantes de l'époque y sont répertoriées.

• **Le Bestiaire :** La Scandie abrite de nombreuses espèces mutantes aussi dangereuses que les véloces torpilles des neiges ou majestueuses que les puissants Ours bleus.

• **Le Digest :** Afin de toujours pouvoir compter sur un PNJ adapté à la situation, cette section décrit et présente les caractéristiques de nombreux archétypes locaux.

• **Vogue le drakkar :** Ce scénario d'introduction permet aux personnages de gagner la Scandie, non sans quelques péripéties ! Diverses orientations sont possibles suivant la nature des joueurs...





ISBN : 2-914536-25-9

Prix : 19,5 Euros